

A GURU legyen véletlek!

248 Ft

A szórakoztató informatikai magazin

A GURU



UFO
Pinkie
Benefactor
Tower of Souls
Crystal Dragon

Sziasztok!

Elég nagy tordulatot vett a világ a GURU körül, gondolom ezt Ti is észrevettétek. Úgy határoztunk, hogy a GURU ezentúl kizárólag Amigás újság lesz. Sokan megkérdőjelezhetik ezt az elhatározást, mi úgy érezzük, hogy a rengeteg PC-s lap között talán kéne csinálni egy kizárólag Amigával foglalkozó újságot. Mint látjátok terveink valóra váltak és kezetekben tarthatjátok az első számot.

Gyakorlatilag a lap belső elrendezése nem sokat változott, hisz az első tertály továbbra is a játékoké, míg a hátsó a komoly dolgoké. A már megszokott egyéb rovatokat (külvilág, demologia, levelezés) nem hagytuk el, már csak azért sem, mert a Brazil igen dühös lett volna.

Ennek ellenére nem 100 % Amiga az újság, hisz a már megszokott 3 oldal Atari marad a GURU-ban, nem hisszük hogy ez a 3 oldal zavarna bárkit is, már csak azért sem, mert legalább az Atarisok szíve helyett is egy Motorola processzor dolgozik.

A mostanában tapasztalható áremelések, még ha áttételesen is, de érintették volna a GURU-t így úgy határoztunk, hogy egy kicsit megnyírjuk az oldalszámát az újságnak, de nem emeljük az árát. Ha belegondoltak a mostani 60 oldal Amiga azért így is több lesz mint eddig.

Reméljük ezek után már semmilyen "harc" nem lesz lapjainkon, végre csak egy géptípus olvasóinak készítjük a lapot.

Azoknak az olvasóinkban, kik a GURU PC-s rovatait is olvasták tudjuk ajánlani a PC GURU-t melyben (reményeink szerint) folytatni fogjuk az abbamaradt sorozatokat.

Ha kedvetek van akkor gyertek velünk táborozni Nagyvisnyóra, ott kifejthetitek véleményeiteket személyesen is.

Jó szórakozást kívánunk az első szintista Amigás GURU-hoz.

GURU Team

RÉGI LAPSZÁMOK

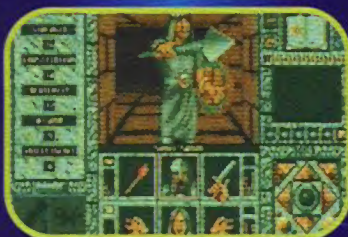


Hányzik valamelyik a gyűjteményedből? Ne habozz pótolni! A GURU régebbi számai még kaphatók a szerkesztőség címén!
1399 Budapest, Pf. 701/765.

Ugyanítt előfizethes lapunkra is. Egy évre 2480 Ft, félévre 1240 Ft!!!
Tehát ragadj egy rózsaszín postautalványt, töltsd ki és...

JÁTÉKOKRÓL

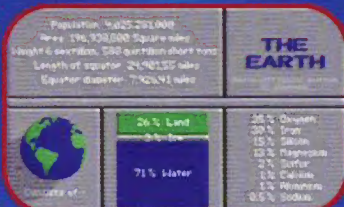
HÍREK	4
BATTLE FOR THE ASHES	6
ITS CRICKET	6
TOWER OF SOULS	8
UFO	11
BENEFACITOR	12
BOROBUR	13
AUTOMÁRIA	14
QUIK THUNDER	15
SUPER LEAGUE MAN.	16
WHIZZ	18
PINKIE	19
CRYSTAL DRAGON	20
ROBINSON REQUIEM	24



TARTALOMJEGYZÉK

KOMOLYSÁG

AMOS ROVAT	28
ZENEMÁRIA	29
HW BAZÁR	30
RENDSZERBARÁT	31
PD ZÓNA	35
PROGRAMOZÁSTECH.	37
ASSEMBLY ROVAT	45
SUPERBASE 4	46
RAY-TRACING ROVAT	49
WORLD ATLAS 4.0	50
HÍREK	52



EGYEBEK

LEVELEZÉS	26
APRÓHIRDETÉS	33
FILMVILÁG	41
KÜLVILÁG	54
DEMOLOGIA	56
TOPLISTA	58



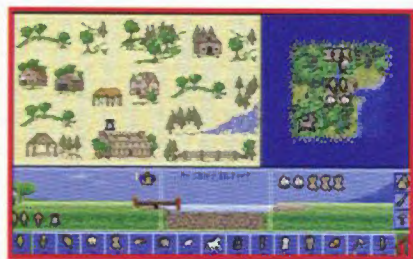
1942 / MICROPROSE

A GURU postacíme: 1399 Budapest, Pf. 701/765 • Főszerkesztő: Berényi Zoltán
 Szerkesztő: László József • Főmunkatárs: Boruzs Krisztina • Lapmanager: Lám Gábor • Médiamanager: Szakács Gábor
 Loptervező grafikus: Kovács József • Tördelő szerkesztő: Tóth János • Megjelenik havonta • Ára 248 Ft.
 Megvásárolható Budapesten és vidéken a hirdapárusoknál, Acomp Kft, Novotrade 2C.
 Szűcs Software, BIT STOP Bt., Computer Garázs, valamint más szaküzletekben.
 A szerkesztőség címe: Budapest VIII., Somogyi B. u. 16. 1/2 em. 2a.
 Terjeszti a HÍRKER Rt., NHRT, Extrahír Rt. • ISSN 1216-2353
 Nyomás: Gutenberg Press, 1033 Budapest, Koszárduzó u. 2.
 Felelős vezető: Óvóti László elnök-vezérigazgató
 A lapban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok ötvétele, másolása, illetve újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

HÍREK AMIGA

Colonization

Júniusban örömmel lesz, legalábbis a stratégák körében, hisz megjelenik a Colonization A500+ és A1200-es verziója. A remek játékban az 1500 és 1800 közötti időszakban kell tevékenykednünk, úgy hogy lehetőleg sikeresen vegyük a kolonizálós és persze a vetélytársak állította okodólyokat. Lehetőségünk van arra,



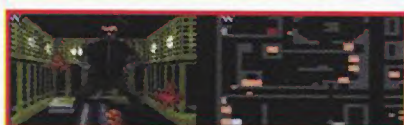
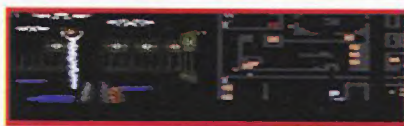
hogy az eredeti térkép szerinti pályákon játszunk, vagy pedig a gép generál nekünk egy új térképet. Akik már most szeretnének felkészülni a játékra, azok találhatnak egy régebbi PC GURU-ban egy



komplett leírást. Egyébként nem fog számottevően különbözni a játék a PC verziótól (reméljük ez a sebességére is igaz lesz). Nagyon várjuk a játékot, hisz ez a program nem hiányozhat egyetlen Amigós gyűjteményéből sem.

Death Mask

Mostanában mint gombák eső után úgy szaporodnak a Doom stílusú game-k Amigán. A Death Mask is ezek közé tartozik, bár megmondom őszintén, hogy szerintem igen gyengére sikeredett. A falak és egyéb tárgyak nem lettek igazából kidolgozva, bár ez a probléma már teljesen elhanyagolható ahhoz képest, hogy fordulóska és a haladás közben hatalmas ugrásokat teszünk meg. Úgy gondolom, hogy talán figyelembe kellene venni, hogy 1995 van, még Amigán is. A szokásos dolgok vannak ezen kívül a játék-



ban, fegyverek, ajtók, kapcsolók, rejtélyek és persze nagyon sok monster.

Extractors

Mind a stratégiát, mind az arcade stílust kedvelők megtölölhetik a moguknak való betevőt a hamarosan megjelenő Extractors-ban. Bolygók között kell utaznunk egy új találmánnyal, egy mélysegi bánya szerkezettel. Célunk ebből ká-



vetkezően az, hogy minél több ósványt és persze egyéb hasznos dologt termeljünk ki a felkeresett bolygókból. Ellenfeleink is akadnak majd szép számmal, hisz nem egyedül vagyunk a gazdagságra és hatalomra. 25 pálya, pályánként 70 screen,



3d rendered effektek, audia track a CD-n, digitalizált videa betétek, 300 szín egyszerre a képernyőn, ezek gondolat elég jól hangzanak. Most már csak egy já és egy rossz hírem van, mégpedig az, hogy

a Psygnosis név gandalom elég sokat szavattal, de ezt sajnos csak a CD² tulajok tudják majd bizonyítani hamarosan.

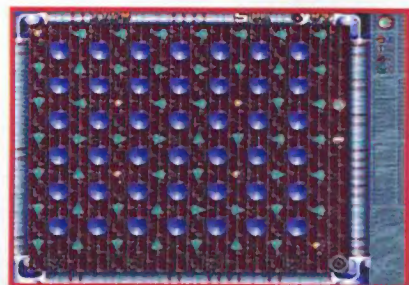
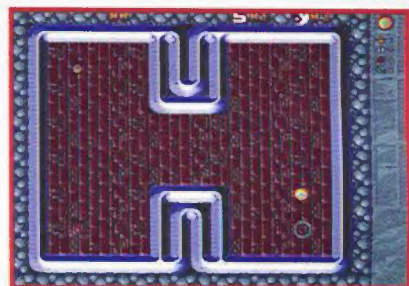


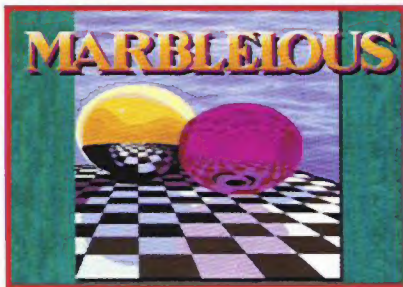
Festive Fodder II

A Cannon Fodder készítői egy kis meglepetéssel rukkoltak elő amikor elkészítették a Festive Fodder-t. A játékban csupán egy pár pálya található, azonban ezeken olyan dolgokat próbálhatunk ki, melyek nem kerültek bele a Cannon Fodder II-ba. Nem akorom lelni a poénokat, hisz akad belőlük szép számmal. Mindenesetre ez a 4 pálya a mago nemében unikum.

Marbeluos

Egy nagyszerű logikai/ügyességi játék fog hamarosan megjelenni. A Marbelausban egy galyót kell irányítanunk úgy, hogy összegyűjtsük a pályákon tolóható tárgyakat. Természetesen ennél jóval bo-





nyalultabb menetközben a játék, hisz hogy az időnk is és rengeteg akadály kerülhet utunkba a pályákon. Egyirányú tolyosók, lukak, vagy éppen taszító mezők teszik érdekesebbé a játékot.

Pinball Mania

Minden ellenkező híresztelés és információ ellenére mégis úgy néz ki, hogy a 21st a PC-re hamarosan megjelenő Pinball Mania-t az AGA-s gépeken is meg tudja jelentetni. A várható érzézet úgy



szeptemberre datálhatjuk, reméljük hogy ez az újabb keletű információ lesz az igaz, mi nagyon örülnénk neki.

Power House

Az Impressions mindig is híres volt a stratégiai játékok piacán. Nos, a hamarosan megjelenő Power House sem lóg ki a sorból. Mint azt gondolom kitaláltátok már, egy áramot előállító vállalatot kell irányítanunk. Feladatunk annyira komplex, hogy ha jól igazgatjuk és persze fejlesztyük végünket, akkor egy világvállalatot kell kapnunk eredményül, mely leső-



pörte az összes ellentelet a porondról és monapoi helyzetben szolgálja ki a tisztelt megrendelőket. Persze addig még sokat kell dolgoznunk, hisz korántsem egyszerű vezetni és életben tartani egy nagy céget.

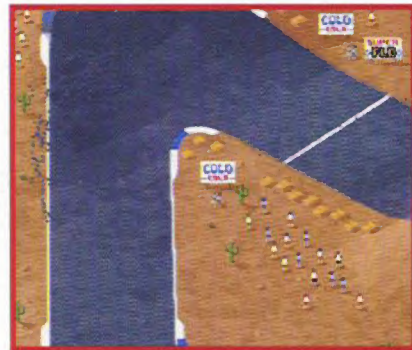


Super Skidmark 2

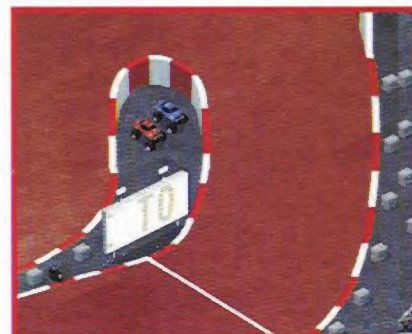
A Skidmark annak idején nem aratott nagyon nagy sikert az autós programok között, talán ezért is meglepő, hogy az ACID nem adta tel és megjelentette a második részt. Nos a nyugati újságok egyszerűen fantasztikusnak minősítették a játékot, bőven 90% feletti pontozást kapott a játék mindenhol. Nos, való igaz remek



játék a Skidmark 2, igazi unikum a nagyautós játékok között. 24 tajta pálya közül választhatjuk ki a nekünk megfelelőt, úgy gondolom ez mindenkinek bőven elég lesz. A kocsik között is bőven válogathatunk, hisz 8 tajta autó áll a rendelkezésünkre. A játékban választhatunk, hogy AGA-s vagy csak sima gratikus chip-set-



tel rendelkezünk, nagyon hálás dolog, hogy még erre is gondoltak a készítő. Ami leginkább megragadja az embert a játékban az az, hogy iszonyúan jól mozognak a kis autók még akkor is, ha vala-



milyen utánfutóval rendelkező kocsit választottunk. Mindenkinek ajánlhatom a programot kipróbálásra, szerintem senki nem fog csalódni benne.

T Racer

Valahogy mostanában nem igazán jelennek meg jó lövöldözős játékok. Ezt a rossz sorozatot igyekszik megtömi a T Racer, mely jellegében és küllemében kísértetiesen hasonlít a Project X-re. Sajnos azonban nem sikerült az uraknak teljesen a koppintás, egy kicsit gyengébbre sikerült a game. Itt is több tajta fegyver és egyéb kiegészítést vehetünk tel egészen addig míg véget nem ér a játék, vagy tel nem robbanunk. Egyébként nem életeink vannak, hanem az energiánk csökken, ez mindenesetre kellemesebb megoldás, így legalább nem kell mindig újra feltuningolnunk a hajónkat. Nem egy nagy durranás a játék, de legalább lehet vele egyet lövöldözni.

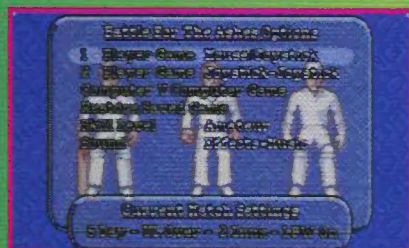
Bear™



Battle for the Ashes & Its Cricket

BATTLE FOR THE ASHES AUDIOGENIC-GAMES

Mikor közeleg a nyár, egyre csak emelkedik és emelkedik az amúgy sem alacsony hőmérséklet, de azért arra még nem elég, hogy kimenjünk a strandra és ott egy jót lubickoljunk a vízben... Na, mit csinálunk?! Hát persze, hogy egy jót kriketizzunk! Itt most biztos sokan azt mondják, hogy ők nem, van nekik jobb dalguk is, sokan mások meg tetteszik a kérdést, hogy mi is az a krikett? Eleinte kábé én is így álltam hozzá. Azt se tudtam, mit kell csinálni, összevissza nyomkodtam a gombot, és csodálkoltam, hogy az ellentél pontszámra még jó, hogy nem ütésenként hatványozódik. Úgyhogy kissé utánanéztam a szabályoknak. És ki is derült ám minden, ahogy az lenni szokott!!!!



Na, mazsolázzassunk el egy kicsit, de előtte egy rövid sporttörténet. Kicsit zavaros a sportág története, annyi viszont biztos, hogy a XV. század második felében már játszottak valami hasonló játékot Franciaországban, és 1493-ban került át annan Angliába. Rendszeresen a Tudor-kor (XVI. század) óta játsszák, de eleinte inkább csak gyerekjátékként(!) volt csak ismeretes. Aztán 1666-ban megalakult az első krikettpróba és ezzel kezdetét vette a katasztrófa. Az egyes grótságok csapatai egymás ellen játszottak mérkőzéseket! Az egész betetőzéséül úgy 100 évvel később megalakult a híres-nevezetes Marylebone Cricket Club, amely a játék mai szabályait rögzítette, és amelynek a döntései mindmáig mérvadóak...! Egyébként a krikett ma is a legelterjedtebb játék Angliában, bár a népszerűsége az utóbbi időben valamennyire lecsökkent (mióta leszálltak a gyilkos fehér robotok a xy pályára a Galaxis űtilkalauz Stopposoknak 3-ban, és a teljes közönséget lemészárolták a nagy döntő alatt...).

És most pedig lássuk a lényegesebb dalgakat: Az alapja az, hogy van a két

krikettkapu, amit az egyik csapat próbál megvédeni, a másik csapat pedig galád módon megpróbálja ledönteni. A védők, miközben a labda a mezőnyben van, bizonyos távolságot kötelesek lefutni (ez a két kapu távolsága), így szerezhetnek pontot, az ellenség pedig úgy, hogy meelőtt a védők lefutják a távolságot, odasurran a kapuhoz, és szétveri azt (NA JÓ,



csak ledönti...). Eddig még nem is lenne olyan nehéz, csak mint az angolok mondják, ahhoz, hogy valaki jó játékos legyen és kellően megtanulja a játékot, egy egész élet szükséges. Azt hiszem van benne valami... A pálya és a kapu méretei a mellékelt képen láthatóak (a kaput 3 hosszú, tödbeszúrt rúd alkotja, egymástól 8 cm távolságban, amiket két kis pálca köt össze a tetején). A játékosok száma egy-egy csapatban 11 fő.

Az egyik az ütő, a másik pedig a mezőnycsapat. Az ütőcsapatnak mindíg csak két tagja (batsman) van játékban, ezek a kapu mellett helyezkednek el.

A mezőnyjátékosok elhelyezkedése: a dobójátékos (bowler) az egyik kapu mögötti dobóterületen áll, a másik kapu mögött pedig a fogó (catcher) rontja a levegőt. A kilenc további mezőnyjátékos a pálya területén szóródik szét, és várják, hogy a közelükbe essen a labda vagy valami hasonló.

A JÁTÉK MENETE

A dobójátékos eldobja a labdát, megpróbálja eltalálni a szemközti kaput, hogy az feldőljön, vagy legalább egy pálcácska leessen a tetejéről. Ám ebben meggátolja a kapu mellett álló védő, egy ütővel a kezében, mégpedig úgy egy jó nagyot beleüt a labdába, hogy elszálljon a fenébe, aztán amilyen gyorsan csak tud, futásnak ered a szemközti kapu felé, ugyanis a szembenálló batsman, magyaráz helyet cserélnek. Ha ez sikerül, meelőtt a mezőnyjátékosok megszerzik az el-

ütött labdát és leverik vele a kaput, akkor az ütőcsapat kap egy pontot, a dobó újra dob, és ugyanaz az ütő üt megint. Ez addig ismétlődik így, amíg a mezőnyjátékosok az egyik kaput idő alatt szabályosan le nem döntenek. Ilyenkor az ütőjátékos kiesik, egy másik jön helyette. Ez az egész kidobósdí addig folytatódik, míg az összes ütőjátékos (10 darab) ki nem esik. Ha ez kész, a védőtumus (inning) beteteződik és a csapatok felváltják egymást. Általában egy meccsen egy csapat háromszor lesz ütő és védő. A védő csak a helycserés akciók közben mozdulhat el. A fogó feladata pedig, hogy az ütő által elhibázott labdát elkapja és ledöntse vele a kaput. A mezőnyjátékosok 5 dobásig maradnak azonos felállásban, utána a fogó és a dobó helyet és szerepet cserél.

A SZABÁLYOK

Ütőjátékos kiesik, ha:

1. egy mezőnyjátékos az elütött labdát még a levegőben elkapja
2. ha az ütő eltéveszti a labdát és az ledönti a kaput (Ilyen már volt a játékban is – Hú asztal, hogy örültem...)
3. ha egy mezőnyjátékos a futás közben elhagyott kaput a labdával teldönti (ez az általános a programban)
4. ha az elhibázott labdát a fogójátékos elkapja és lelöki vele a keresztutdat.



Mezőnycsapat hibái:

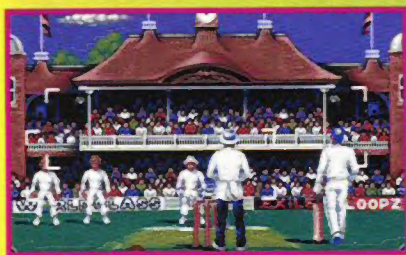
1. A dobójátékos dobás közben mindkét lábbal átlépett a vonalon (nem valószínű)
2. ha szabálytalanul dob
3. ha out-ot dob, vagyis olyan magasra vagy olyan távolságban dobja az ütőjátékosról, hogy az nem érheti el

Nagyjából ennyi fontos a szabályok közül, bár szerintem a programban néhány dolog össze van kuszázódva, ki miért kap vagy miért nem kap pontot... Na

mindegy, akkor a krikett olopjoi után néz-
zük o játékot!

Egy kisebb-megszokott töltőgetés és o
tőcímképernyő megnézése után (valami
vázát ábrázol...) már itt is o tömenü-
options. Választhatunk 1, 2 vagy 0 player
(Computer vs Computer) game-et is. Az 1
player-nél patkónnyol, egérrel vagy
joystickkal is lehetünk, 2 player-nél csak
joy-jal. Még ezen kívül betölthetünk le-
mentett állást, beállíthatjuk a játék nehéz-
ségi szintjét (Amateur-Professional-World
Class - Még amatőr szinten is egy tél na-
pig tortott, míg levertem mind o tíz védő-
jét), és ki-be kapcsolgathajuk a zenét-
effekteket. Kezdjük el és élvezzük!

Egy kis töltőgetés után ki kell választani
o csapatunkat, omi lehet ongol vagy
ousztrál. Eleinte én Angliát választottam,
mert hót ott náluk nagyon menő ez o
sport... Aztán egy pár nap után áttértem



Ausztráliára... Aztán megint egy pár nap
után erősen gondolkodóba eszem, mitől
lehet, hogy állandóan többszáz (!) ponto-
kat koszló rajtam az ellentél... Na de
mindegy. Válasszuk ki Angliát. Ezután egy
lista vágódik o képernyőre. Ki kell, hogy
jelöljük azt a 11 embert, oki az elkövetke-
ző pár órában ott fog rohongászni a ké-
nyünk-kedvünk szerint o pályán. Klikkel-
jünk o Best 11 gombro. Ezzel a gép segít
nekünk a probléma megoldásában és ki-
jelöli o szerinte legjobb 11 játékost. Aztón
az OKESZ gombro nyomassunk. Most az
ellentélnek is ki kell jelölőnk vagy esetleg
kijelölhetjük a 11 embert. A legegyszerű-
sőbb o Computer Squad-re nyomni. Ez
egyszerűen megold mindent. Ho mindezt
megcsináltuk, már csak tej vagy írás közül
kell választóni és izgulni... Bár tökmindegy,
mert ho veszünk, a gép úgyis az ütést vá-
losztja, mi meg pillanatok alatt elbénóz-
zuk az ütéseket, ha véletlen nyeménk.
Szóval lényegtelen. Ho mór türelmetlenül
játszoni akamánk, klikkeljünk bárhová o
képernyőn, csak ne a Change Bowlers-
re, ho meg még változtatni okarunk, o
Change Bowlers-re klikkeljünk és NE más-
hová!!!

Most, hogy már semmi se vóloszt el
minket o krikettől (és o gyilkos teher robo-
tok se jönnek), egy laza 3D-s forgatás
után már miénk is a pálya! A játék groti-
kája egyszerűen gyönyörű. Nullo dorab
digitalizálás, de ez nem is baj, o játék
hangulato onélkül is tökéletes. Az odato-
kat a bal felső sarokban vannak. Legtelül

az éppen aktuális forduló száma látható
(ha mi dobunk, elég sokáig látjuk majd az
1 számot...). Alotta van a pontszám. A bal
oldali az ellentél pontszóma, o jobb ol-
dali pedig azt mutatja, hány ütőjét sikerült
kispadro külden. Ezek olott látható, hogy
hányodik menetről von szó, o tízedes-
számjegy pedig jelzi, hányodik dobás ez
az ötből. Az idő is mindig pontosan ki von
jelezve (hióba, az angol pontosság meg
rendmáno... innen sem moradhatott ki -
Még az ebédészünetre is odafigyelték a
programozók).

A dobónak először is be kell állítani,
hovo célzó o labdával (a pattintásnak is
fontos szerepe von), firegomb és mehet o
móko. Ho jól elüti o védő o labdát, o
program egy távoli felülnézetre vált, omín
minden jól követhető. Itt kell szólni orról,
hogy legjobb 11 ide, legjobb 11 odo, a
pályán szétszóródó emberek olyan bé-
nák, hogy az már túlzás! Egyszerűen o 90
%-át képtelenek elkapni a repülő labdó-
nak! Ha meg mór sikerült elkapniuk, akkor
meg összevisszo dobálják egymás közt,
mintha csak o Hűvösvölgybe mentek vol-
na piknikezni. Úgyhogy ezen már jó pár
kapuszétverés elúszott. De az ilyesmihez is
hozza kell szokni...

Nagyjából ennyi o lényeg o program-
ról. Mint írtom már, a grafikájo egyszerű-
en gyönyörű, semmi nagy túlbonyolítás,
o közbeni - kopuszétverő - animációk is
nagyon izgik, szóval minden nagyon stím-
mel meg összevág, csak kicsit könnyebb
is lehetne. Akit érdekel ez o sport, vagy
volomni újat szeretne látni, igényes kivitel-
ben, az szerezze meg, mert különben
nem lenne meg neki. Általóban minden
lényeges dolog benne von (bár itt-ott sze-
rintem van némi kavorodás o szabályok
és a megvolósítás között). Szóval nagyon
menő. A zenéje kissé idéltlen.

ITS CRICKET NIGHTOWL SOFTWARE

Mikor ezt a programot elindítottam,
még nem tudtom, mire számítsak... De
most már tudom, mi az hogy igénytelen,
béna... Szóval elindítottam és láttom sok-
sok töltőgetés után hatszázmillió krikett-
zeni fejét bedigizve, meg még három-
szor ennyi hiper-szuper krikett-jelenetet.
Ezútón kilencszázmilliórd beállítást el kel-
lett végeznek, o 3(!) lemezt közben meg
annyiszor cseréltem, hogy egyszerűen
mór megijedtem. MI LESZ EBBŐL?!

És mi lett? Miútón egy teljes óram el-
ment ezzel a gusztyustolón időhúzóssal,
volami szuperzenidális, vadállati grafikájú
játék helyett mit látok?! A képernyő közé-
pén von valami bedigizettnek tűnő figu-
ra, omi úgy néz ki, mint egy szénné égett
csimpánz, a háttér valami idegesítő kék
szín. Egy pár perczig még nézelődtem,
próbálkoztom valami gombnyomással,
de szerencsére nem sokat, mert az még
sokkol rosszabb volt, mint az állókép. In-
kább gyorsan reseteltem...



Ez a program megint o gyönyörű pé-
dájó annak, hogy minőség és ötletek he-
lyett a digitalizálóhoz nyúltak segítségért
a programozók... és kaptak is segítséget
dögivel (mert az o sok digikép aztón tény-
leg igazán megható), de kéne ezen túl
valomni újat is nyújtani, mert ez így nem
megy. És egy kis összehasonlítás a két
programról: Az egyik egy visszatogott
design, de minőségi munka, ötletesen
megoldva az egész, míg o másik egy fel-
tűnő design, de azon túl semmit nem
nyújtó bénaság, ami legfeljebb gyűjtős-
nak jó (mondjuk annak se igazón, mert
szennyezi a környezetet). Magyarul: kerül-
jük a nagy külsőségeket... És szerezzük be
o Battle for the Ashes-t!

Andrej



AUDIOGENIC

A500-A1200

Battle for The Ashes
+ Jó grafika, nagyon jó játszhatóság
- Túlságosan is nehéz a győzelem

80%

TOWER of Souls

játékállás betöltése is (fent, a bal oldali körre clickelve). A játékot a jobb oldali tornyot választva kezdhetjük el.

És máris megpillantjuk kedvencünket, Treeac-t, ki egykedvűen ácsorog a játéktér közepén. Hogy mozgásra bírjuk, vigyük a kezét ró, úgy derékmagasságban. A jobb gombot megnyomva kapcsolhatjuk ki-be a „virtuális joystickot”, az ilyenkor megjelenő gömbbel tudjuk irányítani Treeacot. A színe (zöld és piros) azt indikálja, hogy egy ellenség elég közel van-e hozzánk. Ha a virtuális joystick be van kapcsolva, akkor a bal egérgombbal az aktuális tegyvert, a jobb oldalival pedig az aktuális varázslatot tudjuk hasz-

Játszottál már a Cadaver I-II-vel? Nos, ezek voltak a legjobb 3D-s kalandjátékok Amigára (szerintem). Sokáig nem volt követője ennek a stílusnak (vagy csak én nem tudok róla), de most itt van a Kompart és a Black Legend jóvoltából a Tower of Souls. (Ne soul-j szám, nem táy teyem!) Igaz, egyelőre csak a demo változat, de játszani már ezzel is lehet. Az ötletes introban egy lúdtoll írja le az előz-

Szóval elindult a gyerek megmenteni a birodalmat, ment men-degált, mignem egy átjáróhoz ért. Ott nagyot kurjantott (nem úgy!), és átsétált ezen keresztül a démon erődjébe, ahol már várta őt a sok halálos



csapda, csapóajtó és persze a sok-sok gonosz démonszolga.

Na igen. Persze a feladat nem is olyan egyszerű, mivel a játék egy egyszemélyes RPG. Hö-

nálni. Hogyha pedig ki van kapcsolva (kéz), akkor a ballal tudunk ikonokt aktiválni, kaját és cetrét telvenni a töldről (a virágokon át kell gyalogolni a telvételhez!), a jobbal pedig az ikonokat tudjuk lapozni (pl. varázslat kiválasztása), illetve át tudunk kerülni a státusz (kajálás, értékek megnézése, gyógyítás, pakolászás), alchemy (varázslatok mixturálása) és az automap képernyőkre.



ményeket, melyek röviden a következők:

Chaybore birodalma békésen éldegélt, mignem Baalhatrok, a démon el nem lopta a kőör közepén őrzött kristályt. Ennek segítségével megnyitotta az átjárót, amelyen keresztül visszament a saját síkjára. Ezek után sötét korszak köszöntött a birodalomra. Egy viharos éjszakán egy hegyi tarter talált egy gyereket (kiről kiderült, hogy Maylor fia), és saját fiaként telnevelte. Amikor eljött az idő, a fiú találkozott valódi apjával, ki elmondta neki, hogy a birodalmat neki kell megmentenie, mert a démon egy gonosz esszenciát enged rá. A fiú kapott egy amulettet, egy varázskönyvet és egy alkimista készüléket (ez utóbbit potionok gyártása céljából). Persze a fiú rögvést ment ezekkel a zaciba... Öööö, sorry, ez a „Végbélszél és altarhang” című tolytatásos leányregényből került ide.



sünk lehet harcos vagy varázsló, illetve átmenet ezek között, aminek arányát egy tolókával tudjuk meghatározni. Az alaptulajdonságok (erő, bölcsesség, AF, DF...) kijelzése nagyon látványos, és ez jellemző az egész játékra. Ezen a képernyőn lehetséges még egy előzőleg kimentett



A menük balról jobbra:

Barna gomb: lenyomva tartva rajta a bal egérgombot és közben mozgatva az egeret (vagy csak nyomogassuk rajta a jobb gombot), ki tudjuk választani, hogy melyik képernyőre kerülünk akkor, ha a mellette levő ikonra nyomunk a jobb gombbal.

Erről szoltam az imént. Hogyha itt a státusz képernyő kiválasztása látszik (hátizsák), akkor a telvett tárgyakat egyből be is tudjuk pakolni oda.

Amulet: ha teljesen töltve van delejjel, akkor vörös a színe. Ilyenkor a bal gombbal rábökve kibocsátja magából a delejt és mindenki megpusztul körülöttünk (olyan, mintha bableveses tartat nyomnánk a tömött buszon). Egy idő múlva magától telőtődik.

Kezek: ha valamire rágyalogolunk és az telvehető tárgy, akkor megjelenik a kezünkben. Célszerű mindig azt beszórní a hátizsákba.

Fej: itt fickónk aktuális egészségét követhetjük figyelemmel. Ha már nagyon hasonlít egy jó togyókúrareklámhoz, akkor etessünk Treeac-kal egy kis ka-

A státusz screen

Ide bejutni a hátizsákra nyomva (a kezett!), visszajutni a játékképernyőhöz pedig len a jobb felső sarokba kattintással lehet. Ez a screen kb. ugyanaz, mint a játékező-képernyő. Eltérés a hátizsák, mely korszerű és praktikus elrendezése jól mutatja a korabeli



ját vagy piát, esetleg alkalmazzunk healing potent.

Varázskönyv: bal gombbal nyithatjuk ki, illetve csukhatjuk be. Lenyomva tartva rajta kiválaszthatjuk az alkalmazni kívánt varázslatot (egér jobbra-balra). Az egér telte mozgatásával pedig len a varázslat szintjét állíthatjuk be. A könyv lapjainak színe jelzi a spell erősségét (lásd később).

Aktuális varázslat: az aktuális varázslatot jelzi ki.

Az itt látható betűk jelentése a következő:

- A - Attack (támadó): a támadó varázslatok közül lehet válogatni.
- D - Defence (védekező): ua. mint teneteb.
- M - Morphing (átalakító).
- E - Equipment (felszerelés).



ipari tejettségi szintet. A legtehetően van a legérdekesebb szerkezet, egy varázslat gyártó kézi-készülék! Ide klikkelve jön elő az alkimista képernyő. A hátizsákban kotarászni a megszokott módszerrel lehetséges. Figyelem! A kardat NE rakjuk harcasunk kezébe! Én ugyanis azzal kezdtem a játékot, hogy a kezé-

be nyamtam tegyverét (nem azt!), és csodálkoztam azon, hogy miért nem tudam lecsakodni az ellent. Szóval hagyjuk csak az oldalán. Kajálni úgy tudunk, hogy az ételt/italt a bal oldali kutyuska fejéhez visszük. A karakter aktuális értékeit a jobb felső kár bizgerálásával lessenthetjük meg. Megjegyzem, hogy némely kenceficét is ezen



rendben: zöld, kék, pirus, ezüst, arany. Ha ráklikkeltünk a nekünk tetszőre, megjelennek a szükséges hazzávala növények, a katalizátor, víz és vér adag és a hők. Az alkotórészekre klikkelve megkapjuk azokat, és bedobálhatjuk a gép rácsos dobozába. Víz és vér adagokat is hasonló módon juttathatunk a kamrába, valamint a hőkra nyamva az is beállítódik. A műveletet a páras dugattyú melletti kár meghúzásával indíthatjuk el. Ha már kedvünkre kimixturáltuk magunkat, a felső kis



a képernyőn lehet használni hősünk sebei begyógyítása céljából. Játékalás menü a kutya alatti kockára klikkelve jön elő. Hozzá kell azonban tenni, hogy a lemez tartalmához való hazzátérés csak bizonyos számú aranypénz beinvesztálása után lehetséges! A szükséges mennyiséget a barna számok jelzik. Erről a képernyőről a bal felső sarokba levő téglá megpiszkálása után kerülünk ki.

Az alkimista screen

Na, itt lehet katyvasztani mindentéle varázspotiont. A bal oldalon láthatjuk a termo inhibillirátoras lábász meghajtású Mix with Me! V2.0-ás lepárlógépet, mely alkalmas mindentéle varázstőzet legyártására! A művelet rappant egyszerű, a növénytálca melletti betűket kiválasztva megnézhetjük, hogy mely varázslatokat tudjuk elkészíteni (a betűk jelentése ugyanaz, mint tent). A legalsó C betűvel scrollazni tudjuk hátizsákunk rekeszeit, így egyből elpakalhatjuk kész látytunket, vagy berakhatjuk a megtelelő rekeszekbe az összegyűjtögetett növényeket. Ha kiválasztottunk egy nekünk tetsző varázslatot, a következő művelet az erősség meghatározása. A színek növekvő sor-

téglalappal visszatérhetünk a hátizsák képernyőre. A vérrel egyébiránt jó lesz takarékoskodni, mert ez bizony a saját érendszerünkől lesz lecsapolva és az egészségünkre nincs túl jó hatással a túlzásba vitt ércsapolás.

Még egy dologról szeretnék szólni, ez pedig a zárok kinyitása. Cél a kulcsot (ha már szereztünk) vagy álkulcsot (ezeknél meg kell keresni a megfelelő pozíciót) körbeforgatni a zárbán. Vannak még zárok gyanánt különféle trükkös szerkezetek, amik néha kapcsolóként is funkcionálnak (pl. a torrásoknál, amiket feltétlenül ki kell kapcsolni!). Itt a próbálkozás nevű tudományos módszer segíthet.

Ennyi ismerettel már el lehet kezdeni játszani, most már csak a használható varázslatokat írom le.

Destroy Magic: az ellenséges varázslatokat semlegesíti.

Invisibility: láthatatlanság.

Freeze: fagyasztás.

Unseen Servant: normál úton elérhetetlen tárgyakat szerezhetünk meg ezzel. (Ha jól értettem.)



Shield: pajzs.

Fireball: tűzgolyó

Enchant Weapon: a kardunkat tuningolja fel egy kissé.

Enchant Armour: a páncélunkkal teszi ugyanezt.

Haste: gyorsabban mozgunk tőle.

Blind: vakság.

Lightening: villámlás.

Master: betolyósolja az ellenfél agyát, így azután az mellettünk fog harcolni.

Dissolve: egy kis savval csinál az ellenségnek meleget.

Illusion: a rejtőzködést segíti elő.

Fear: rettegést kelt.

Slow: lassítja az ellent.

Deflect: pajzs nyílak ellen.

Transform: patkánnyá változhatunk.

Intagibility: szellemszerűek leszünk.

Heal: gyógyítás.

Food: az energiánkat tölti tel.

Levitate: vizek területén mászkálhatunk.

Stone flesh: a húst kővé változtatja.

Végül a szokásos szubjektív értékelés. A játék telettöbb érdek, sőt jó! Elég hosszú ideig eljátszogatnék vele, ha egy tragikus félreértés következtében nem adtam volna el kedvenc kis 1200-asomat. Ez a program betölti az ügyességi / fantasy keverékjátékok hiányát Amigán. A ke-



zelése könnyű, gyorsan megtanulható, a játékmenet nem unalmas, nem unható meg hamar. Előnye még a HD-re installálhatóság, ami manapság alapkövetelmény az ilyen szintű játékoknál, de floppyról játszva is meglepően kevés töltési idővel találkozunk játék közben. A játéktér kidolgozottsága nagyon jó, szép és áttekinthető. Az erődben mászkálva egyaránt találkozhatunk ügyességi és logikai fel-

adatokkal, valamint korrekt az automap rendszer is. Talán a tárgyak használata az, amivel spóroltak egy picit a készítők (legálábbis a kezdő szinteken és megint csak a Cadavert véve alapul). A potion gyártás nagyon jó, és kiválóan eltalált dolog. Viszont a pénzbe kerülő játékal-



lás nekem kissé nem tetszik, bár az is igaz, hogy így jobban át kell gondolnunk cselekedeteink ésszerűségét és jobban oda kell figyelnünk a játékra. Remélem, hogy a V0.9-es demo verziót hamar fogja követni a végleges változat.

Jon

A játékban használatos billentyűzfunkciók

SPACE: virtuális joy on/off.

Z(Y): varázskönyv lapozása előre.

X: varázskönyv lapozása hátra.

C, V, B, N: varázslat tajta (A, D, M, E) kiválasztása.

SHIFT: egymás után jelöli ki a tajtát.

Jobb és bal Amiga: varázskönyv kinyitása és becsukás.

P: pause.

Valamint van még egy cheat key is, amivel kifogyhatatlan lesz az egészségünk, de ezt csak nagyon chicken lamer emberek használják akkor, ha valóban SEGÍTSÉGRE van szükségük.



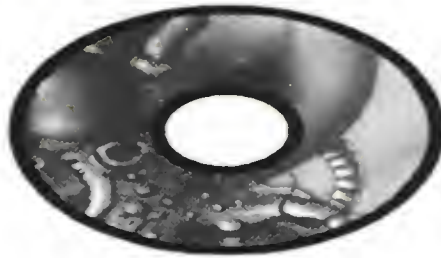
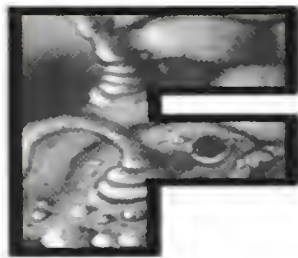
BLACK LEGEND

A500-A1200

+ Szép, jó és játszható, valamint izgalmas is.

- Most így hirtelen semmi...

92%

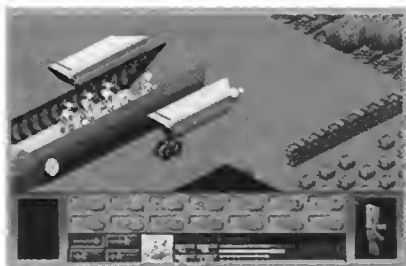


**ENEMY
UNKNOWN**

Az idegenek megint támadtak... A biztonságos föld alatti óvhelyekről feljövő embereket az állomás parancsnoksága későn riasztotta, már nem volt visszaút... A kijáratot teljesen elátlálták a kívül ember-szerű, de belül kíméletlen és hideg embergyűlölettel beoltott lények. Az embereket csak egyetlen dolog menthette meg, amit az ügyesebbek már elő is vettek és védekezően tartottak maguk elé... Akik legelől utaztak a magától járó lépcsőn, már észre is vették az első zsákmányra éhes kreatúrát, kinek rövid idő múlva csalódottság jelent meg a feje előlő részén.

– Hé, Zsiga!! Te elkaptál egyet is? – kiáltott oda az egyik társának.

– Nem, Gazsi. Mindnek volt jegye vagy bérlete! Ezt a pecet!



Ne ijedjete meg, az UFO című játékban nem ilyen humanoidokat kell legyőzni, hanem valódi földönkívülieket, kik a Föld teljes eltolgálására töreksenek. A történet régen kezdődött, pontosan 1999-ben, amikor is egyre gyakrabban jelentek meg UFO-k az esti égbolton. Az emberek milliói rettegtek, hiszen a tárgyakat irányító lények terrorizálják a lakosságot. Igaz, Japán 1998 augusztusában létrehozott egy katonai egységet (a Kiryu-Kai-t) az idegenek ellen, de ennek hatásfoka a minimális szintet sem érte el. Nyilvánvalóvá vált, hogy ezt a problémát nem tudják különálló országok megoldani. 1998 december 11-én a legtejtettebb országok megállapodtak, hogy együttes erővel létrehoznak egy szervezetet, melyet az országok legjobb pilótái, katonái, tudósai és mérnökei alkotnak majd. A nemzetközi szervezet neve: XCOM.

A szervezet főparancsnoki tisztje pedig Te lehetsz, amennyiben megveszed ezt a nagyszerűen csodálatosan teljesen tökéletes gamét. (Na jó, a tökéletesség azért némileg túlzás volt.) Te irányíthatod az UFO-vadászatot, rendelkez az összes

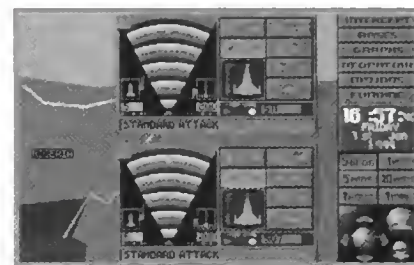
embered felett, mind erősebb fegyvereket és páncélokat kísérletezhatsz ki az idegenek ellen. Megtisztíthatod az idegenektől a terrorizált városokat, teljes idegen járműveket foglalhatasz el, kiválthatod a togságba esett lényeket, hulláikat pedig felboncolhatod. Létrehozhatod bázisokat a Föld fontosabb városaiban (igen, itt Budapesten is!), így egyre hatékonyabban fogod megsemmisíteni ezeket a gonosz és kíméletlen kreatúrákat, végül pedig eljutva a Marsi bázisukra, elpusztíthatod az idegenek fészket is.

Többek véleménye szerint az ilyen típusú (Amigán leginkább a Sabre Team hasonlít erre) játékok leges-legjobbika ez a program. Erről magam is meggyőződhettem, hiszen hatalmas sikerélményt nyújt lelőni egy repülő csészeezelj. Ennél már csak egy Sectoid (a „klasszikus” humanoid-forma) fejbőlővése okoz nagyobb örömet. Persze ahogyan haladunk előre a megnyert csatákban, úgy kapunk egyre nehezebb ellenfeleket, akik gyakran mentális úton is támadják embereinket (kiknek persze gyakran jár előléptetés). A játék teljes leírását már megtette Commander Pellus, mégpedig a PC-GURU 94/3-as számában, így én már csak pár ismertető mondatot szeretnék írni.

Az UFO nagyon jól áttekinthető mind a csatákban, mind pedig a bázisok irányításánál. A csata 3D-perspektívában játszódik (több szinten is), az embereket kényelmesen és gyorsan irányíthatjuk a képernyő alján elhelyezkedő ikonokkal. A harc körökre van osztva, ami annyit tesz (kezdőknek mondom), hogy minden egyes embernek (meg aliennek) meghatározott számú mozgáspontja van. Egy karakter addig tud mozogni (nem feltétlenül menni, hanem pl. kibiztosítani egy gránátot, lőni a fegyverével...), ameddig el nem fogy ez a pontérték. Ha az összes embernél el fogyott ez, akkor jön az ellenfél. Ezenkívül akad még ilyen pontozásos értékkel kitejezett tulajdonság bőven, és

ez mind-mind befolyásolja az adott ember (vagy idegen) viselkedését.

Ez a program kötelező mindenkinek aki már játszott ilyesmivel, de azoknak a joystick-huszároknak is, kik ki akarják próbálni más agyidegpályáik kapcsolási gyorsaságát is. (Nem is szólva azon fajtársaimról, akik legszívesebben atomannihilátorral irtanák ezeket a kis undorító, gonosz, személtáda lelketlen



térgeket!!) NON-AGA tulajdonosok ne sirjatok! A Microprose gondolt rátok is, így már MC68000-es Power Enginén is írtható a betolakodókat!! Igaz, az A500-as verzió „kissé” lassú, valamint csupán egy save-file-t kreál, így nem kompatibilis az AGA-s változattal.

(A program (AGA) kapható kis hazánkban is, de nem írom le hogy hol, mert Bear velem fizetteti ki a reklámdíját. Azonban ha feladsz egy válaszborítékos levelet, akkor megírom neked.)

Jon



MICROPROSE

A500-A1200

+ E játékstílus királya (nem csak) Amigán.

- Kissé (!) lassú A1200-on (az 500-as verzióról nem is szólva)!

90%

BENEFACATOR



A Merry Men-ek voltak a galaxis legboldogabb lényei, és ebben nagy szerepet játszott a csadátos Szivárványgép, melyet ők építettek. Egy nap azonban látogatók érkeztek a szomszédas fejlődő arsá - izé, bolygóról. A Merry Man-ek - mivel alapvetően barátságos nép volt - megmutatták nekik többek között csodálatos gépezetüket is. Bár ne tették volna! De megtették. Az éjszaka ellápták a gépet és eltűntek az őrzői is! (Ez biztosan abból adódott, hogy a Merry Mon-ek nyel-



vén o „szivárvány” és a „szalámi” szóképe közel azonos - a fordítá.) Ám a vált őrzők közül néhányan meg tudtak lépni egy kis hajón, és űrmorzén S.O.S. jeleket (Save Our Sywarvan) adtak le. Ezt fogta készülé-



kén a szektorban bókászó Ben E. Factor is, ki az ügyeletes SpoceHero szerepét játssza. A megszállt Merry-k elmondták, hogy a gépet az idegenek a haldukro vitték a többi Merry-örrel egyetemben és a kedvenc háziállatokkal ártztetik. Természetesen Ben nem ijed meg ettől a feladattól és már száguld is a hald felé...

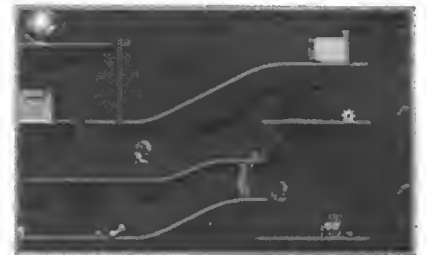
Ez lenne a Benefactor nevű csoda előtörténete, melyet persze némi képi alófestés is kísér az introban. Ugye min-

denki ismeri a Lemmingset? És ugye nem gondoltátok volna, hogy hasonló stílusban ki tudnak adni újat és hasanláképpen játszható programot? Pedig itt van az élő példa erre! Hasonlóan kis figurákkal



hasonlóan nagy logikai/ügyességi feladatok megoldósa o cél itt is. A kis Merry Man-eket el kell juttatni o kijáratot jelző telepartig, ehhez meg kell szerezni börtönük kulcsát, viszont ehhez nélkülözhetetlen o ő segítségük is! Vannak ugyanis olyan helyek, kapcsolók, ahova csak ők tudnak eljutni (sok helyen fel kell dobni őket az aktuális helyre). A piros színű Man-ek a barátaink, ők minden esetben segítenek nekünk (ha szükséges), de vannak depressziába esett, ganosz kék színűek is! Ezek nevetés helyett ganosz kacajt hallatnak kiszabadulásukkor és általában öngyilkosok is lesznek (mennek az arruk után). Ez azért kinas, mivel egyetlen lény elvesztése egyenlő a game aver-rel. Azanban a ganosz kékeket őt tudjuk festeni pirosra, mégpedig a Nagy Áttestőgép segítségével, amibe előbb a tintót kell beletölteni. A gép automatikus rendszere érzékeli oz olotta áthaladó Kék Merry-t, és az átfestés azonnal megtörténik. Az ily módon létrehozott piros már barátként viselkedik. Ez azonban csak egy a sok logikai fejtűzű közül (egy pályán például az eltörtött létrót kell megjavítani egy piros és egy valami segítségével).

A gépet és a Man-eket őrző háziállatok említésekar Ben biztosan nem gondolt oly kreatúrákra, omikkel küldetése során találkozok. Van itt Mászó-Böfögő, Óriáspák, Mayom (hasonló a földi majmakhoz), Tűzakádó, Földygiliszta, Múmyo (nem az SPéter) és még sokféle ebenguba lény, kik az életére tömek majd. Szerencsére legtöbbjük elől el lehet bújni falmélyedésekben, illetve vala-

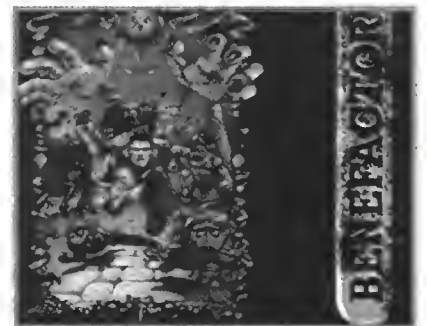


milyen módozattal el lehet kerülni őket (azakat?). Találhatunk még gyémántokat (pontoszóm) és váraskeresztes lóákat (egészség - az alsó csik jelzi) is a felhasználható tárgyakon kívül.

A pályák külféle világakra vannak osztva, (pl. egyiptami...) és minden sikeres küldetés után kopunk egy passwordat (szerencsére). A megoldósakhoz elengedhetetlenül szükséges agyi kapacitás mellett bizany a reflexeinkre és az ügyességünkre is szükség van, hogy az összes Merry Man-t kijuttassuk börtönéből. Kíváncsi vagyok, hogy lesz-e a végefelé olyan hatalmas pálya, amit a scrollazható térkép nagysága sejtet...

Összefoglalva: szuper! Sőt, teljesen jó! (A legjabb!) Coal? stb... Akinek Amigója (vagy Amiga-klánja) van, onnak Benefactor nélkül nem teljes az élete!

Jon



PSYGNOSIS

A500-A1200

+ Vannak BENne FACér kis lények, logikai és ügyességi feladatok. Mindez teljesen jó!
- Micsoda TORTúra!

92%



BOROBODUR

Nasztalgizálni jó dolog, mivel ilyenkor újra átélhetjük azokat a múltban történt csodálatos dolgokat, melyek mára már csak keillemes emlékeket ébresztenek bennünk. Például amikor én kisgyermekkoromban beleültem egy méhecskébe, amikor majdnem elütött a villamos vagy mikor közölte a lány, hogy nincs rám szüksége. Így van ez a számítógépes játékok terén is, bár sok júdás PC-s mostanra már fújajja és köpködi egykor szeretett Amigáját, ki bevezette őt a digitális paradicsomba. Emlékszem, én még chicken (a letűnt rezsimben a hártejek még „lamer”-ként hívták ezt az osztályt és megkülönböztető jelként sárga joystickot kellett hordaniuk) amigás koromban szinte kizárólag a ticsung-ticsung és ugra-bugra típusú játékok híve voltam, de gondalam ez nem meglepő, hiszen jómagam is a Vidám Parki Phoneix-en és társain nőttem tel. (És költöttem el 1x5 Ft-ot.) Igaz, hozzá kell tenni, hogy bizony Amigán a kezdetekben, amikor még csak ún. krékerektől lehetett új stuffhoz jutni, bizony jobbárok csak

megszökött a bolygáról, a neve Ragnava (itt a dakit láthatjuk profilból), és igen magas az intelligencia-szintje. Minden áron meg kell állítani (teszázalékolt áron)! Az utolsó információk szerint a Borobodur nevű bolygóra menekült, ahol egy szerkezeten dolgozik, amivel sötétségbe borítja a bolygókat (Windows '99?).

Ezután kívülnézetben láthatjuk amint űrhajónk száguld Borobodur légköre telé (ez már jobb), és végezetül egy tutó sziluett jelenik meg paralax háttér előtt (ez a legjobb).



Maga a játék névbekérésével indul, ami nélkülözhetetlenül fontos a game over képhez, ahol is egy sírkövön láthatjuk viszont a nevünket.

Első világ a Green World. Megszemléltethetjük kék páncélba bújtatott daliás alakunkat,

és bogár képében. A talyamatos tüzeléssel vigyázzunk, mert KGST gyártmányú tegyverünk egy idő után telhevül, amitől kitágul a csuftantyú oldalsó ticeréje és nem tudja működésbe hozni a dobantytú bal felső lengettyűjét.

Szó, ami szó, az intro egy meglepően kellemes játék követi, ami képes lehet arra, hogy lekösse agyunk non-vegetatív szinaptikus idegpályáit fél-egy óra erejéig. A grafika sajna nem a legcsilllogóbb, de azért nem ront semmit azon az élvezeten, amiben részesülhetünk e program által.

Jon



ilyen gamék léteztek. Valljuk azonban be, ezek a játékok akkoriban vágvaink netavábját képezték, és még az egyre pusztítóbb Lamer Exterminator járvány sem tudott minket meghátrálásra késztetni e játékok beszerzésében.

Azonban most már eltelt egy pár év, és a minőségi követelmények bizony eléggé megváltoztak. Sajna ezt a cégek nem minden esetben veszik figyelembe, például ennél a proggynál sem.

Az intro igen mellbevágó(an ronda), de szerencsére opcionálisan átugorhatjuk az egészet. Azért röviden elmondom azok kedvéért, kik nem éreztek elég lélekjelenlétet a megtekintésére. Szóval utazgatunk az űrben, igen csak ronda űrhajónkban, ahol mindentéle tények villognak össze-vissza. (A zene azért tűrhető.) Hopp! Ebben a pillanatban üzenet érkezik a konzolunkra a bázisról, miszerint a 7. szektorban a tolyosón öt ór és két cyber drone textik megpusztulva. Az örült doktor

után kezdődik az action! Már is feltűnik a lézertlítás (inkább injekcióbélővő pisztolyos) hős, a télelmetes szörnyekkel teli idegen világban. Induljunk el és meglepődjünk, mert igaz, hogy a színvonal vicinális, de a játszhatóságot ez egyáltalán nem betolyásolja! Akinek ielki szemei előtt egy csak arcade játék képe jelenik meg, azoknak szemüveg gyanánt elmondanám, hogy itt bizony vannak még kapcsolók, littek, kerekék és még ki tudja, hogy micsoda szerkezetek logikai teladat



VISION

A500-A1200

- Kicsit ronda a grafikája (inkább a mozgás és az animáció)
+ közel sem egysíkú játékmenet.

75%

autonómia

Wöm-wöm! Tututututúúúúúú! Vigyá-
zat, GURUunk! Itt van a motorizált GURU
első száma, nyihognak a lóerők, berreg-
nek a motorok, a gőz podlóiig nyomva
(nem az árá), gőznyomás a maximumon!
Ma három program indul a versenypá-
lyán, az öldöklő küzdelemben (szegény
jajnak mindenképpen az). Lássuk az el-
sőt!

POWERDRIVE
U.S.GOLD

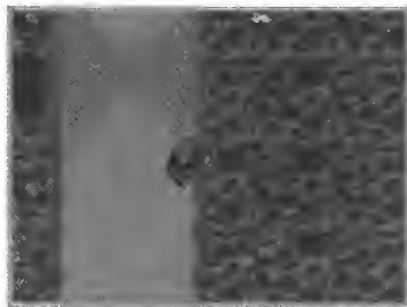
Ha valaki hirtelen csöppen bele a játékba, úgy gondolhatja, hogy a híres KGST tutamba került, hiszen szegény autó bizony eléggé Trabant Comby-szerű jellegű öltött. De nem csak moga az autó kinézete ilyen, hanem a pályán való viselkedése is, ahol is tötög-pötög és csorvarok esnek ki belőle. Mielőtt azonban nekiállnánk „hajrá, Ványadt Bácsi!”-t kiabálni, érdemes közelebből is megnézni a játékot.



Ha a tömenüben Practicét választunk, akkor rögvest négy autó között nyílik lehetőségünk válogatni, melyek a következők: Mini Cooper S, Fiat Cinquecento Turbo, Renault Clio Williams (ezt külön neked ajánlom, Gabi!) és egy Wauxhall Astra GSi 16V vezetéű csodagép. A tőrmőja sajnos az 1999. V. 3-án bevezetett Uniformalási Tőrvény miatt mindegyiknek egyforma, de ez ne zavarjon senkit. Az autók őttestéső a joy tel-le rāncigólásāvol őrhetjők el. Említésre mőltő még az, hogy őz



Optionsban kétféle (rotational & directional) iránvítási mód is beállítható.



A játék felülről-alulról nézőpontos megoldósú, omi azért némileg jobb térélményt és pálya-öttekínthetőséget nyújt, mint a csak felülnézetes megoldások. Igaz, ezt is meg kell szokni, de tíz perc után már biztonsággal lehet száguldozni mindentelé (a tolnok, az ellentélnék...). Csak azt sajnóltam, hogy o nézők közé nem lehet behajtani egy jó kis tútóverseny előidézése céljából, mindenesetre az útjelző pócköket nyugodtan elsodorhatjuk. Az nagyon tetszett, hogy kanyarodásnál tordul az első kerek! A játék megünási időintervallumán kitolja az, hogy nagyon soktéma pályá van,és mindegyik tartogat némi meglepetést.

Természetesen kedvenc autónk sérülhet is, és ezt a versenyeken összeharócsolt pénzünkből ki is kell javítanunk, ugyanis ha egy rész (motor, kerekek, váltómű...) telmondja a szolgálatot, az végzetes következményeket vonhat maga után. (Nekem nem volt pénzem megjavíttatni 100 %-ra a lámpákat, és pont egy esti verseny következtét, ahol is mindössze egy ovális részt lótsz a pályából. Nos, pár ütközés után bizony töksötétbe maradtam!) Verseny közben tetszedhetünk még természetesen ajándékokat is, ezekkel növelve túlélési esélyünket. Erre a játékra a %:68.

HIGH OCTANE Fry-Up

Kedvenc és zseniális programnyelven (AMOS) kódolták ezt a reMc kis játékot, ami alapvetően két emberes küzdelemre épül (persze ember/computer felölés is lehetséges). Az introban megtekinthetjük a legújabb Oszmán-Török embercsempész automatát, amint egy szerencsétlen naiv tickót egyszerűen elűntet. Ezekután már maga a játékképernyő lát-

vónya borzolja tel gyenge idegrendszerünket. Itt ha nem nyúlunk semmihez, a program elkezd Demozni, de gondalom sokan játszani is tognak vele. A verseny 1-9 körön keresztül tolyhot két egymás melletti ablakban a képművő tetején, teljesen felülnézeti megoldással. Az autók engem inkább csiborka bogarakra emlékeztetnek, de ez illik is a pályák hangulatához. Nekem tetszett ez a program is, jól irányítható és játszható és figyeltek olyasmire is, hogy pl. az autó kerek nyomot hagy a homokban. A játékképernyők mellett még kijelzésre kerül a térkép, benzin mennyisége és a sérülés mértéke is. Ez a program számomra

60%.

ROADKILL

Vision

Ez a darab bizony magasan veri az előző két alkotást, de ezt könnyen teheti AGA-s létére. Mind a kőritést, mind pedig magát a versenyt profi módon csinólták meg, 3D-s grafikákkal és egyebekkel kőritve (így indokolt a 3 lemeznyi méret). A hangulat teljesen jövőbeli, csak a kocsik (6 féle) különbözethetnének egymástól másban is, nem csak a színükben. A küzdelem dual-playtieldes képernyőkön zajlik, igencsak látványosan kivitelezve gyilkolhatjuk halálra a többieket (vagy éppen magunkat). Persze tegyverl is szerez-



hetünk autónkhoz, és ezzel sportszerűbbé tehetjük a versenyt. Nem hiányzik a többi ajándék (gyorsító, stb.) sem. Minden verseny elején kapunk tippet (kill kill kill!) és intot a pályán tellehető ajándékokról. Ez egy igen kultúraltan megtervezett és megcsinált felülnézetes outóverseny. minden AGA-man-nak beszerzendő!

Jon

QUICK THUNDER

A hatalmas Nyúlbirodalomban egy napon kiürültek a réparaktárak, az összes felhalmozott csemege eltűnt!

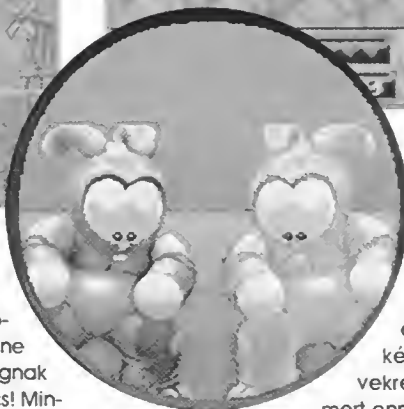
Mi lehet rettenetesebb katasztrófa a nyuszi társadalomban annál, hogy elfogy a répa! Mert mindenki tudja, hogy a karalábé, káposzta és a többi zöldféle meg sem közelíti a sárgarépa édes zamatát. Nem is szólva arról, hogy ebben van az egyik A-provitamin, a karotin! Ennek hiányában iszonyatos betegség, a Farkasvakság ereszkedhet a népre! Quik, a hős nyuszi elindul, hogy megtejtse a rejtélyes esetet, s megmentse társait a biztos pusztulástól...



Egy újabb maszkáló játék a Titus „tollából”. De a Quik the Thunder Rabbit nem csak egy a sok közül! A grafika, a gyorsaság és a zene is jó, ami sajnos manapság ritkaságnak számít az Amigás game-k körében is! Minden megvan ebben a játékban ami a jó szórakozáshoz szükséges. Gyorsan, azaz időre kell teljesíteni a szinteket, ami eleinte nem jelent gondot, mert csak a kijáratot kell megtalálni. Viszont az egyre nehezedő pályákon további feladatok megoldására is szükség lesz a szint megoldásához. Még szerencse, hogy a teljesített szintek után password jár, hogy ne kelljen újra meg újra előlről kezdeni! Az animációkkal színesített humoros és kedves hátte-



rekkel tarkított pályákon a legkülönbézetőbb ellenfelek próbálják feltartóztatni a rohán nyuszihóst, akinek emellett még egyéb gondjai is vannak, hiszen saját el-



látását is biztosítani kell. Nem elég, ha az életerejét jelképező szívekre ügyel, mert ennie és innia

is kell, nehogy elpusztuljon! Az ellenfelek elpusztításával mindig lesz elegendő ereje, hogy folytassa útját, de meg kell találnia az egészséges egyensúlyt is, mert az idő gyorsan telik, nincs idő személyes háborúkra, egyéni felderítő akciókra! Quik meglehetősen sajátos módszerrel, cigánykerekezve tudja kiirtani ellenfeleit. De mivel ez meglehetősen szédítő testgyakorlat, nem tud folyamatosan pörögni! Ezért ha nincs veszély, inkább rohan mint a nyúl. Főleg ha turbósító vagy óriásit ugrató lötyöt talál! Ilyenkor senki nem állhat útjába (kivéve a falat)! Csak az a kár, hogy a hatás gyorsan elmúlik...

A feladatok megoldásaihoz néha a legelképesztőbb helyekre kell fel- vagy betornászni magad, szóval ne számts gyors győzelemre! Szükséged lesz alapos felderítő célú áldozatokra is, hogy a nagy rét próbatételei után megállj a helyed! Mert a sivatag, a hegyek, a jég országa, az óceánok és a tenger is várja e hős rágcslát, hogy elérje a varázslatos kutat, s teljesítse magasztos küldetését!

Mi mást tanácsolhatnék?! Egy percre habozz tovább, fogd a jayt és fuss, mint a villám!

Lily



TITUS

A500-A1200

+ Szuper gyors.

- Az órák elérése olykor szinte lehetetlen.

81%

S U P E R L E A G U E MANAGER

Mikor elindítottam a programot, tölcímképernyőnek a jó öreg Emlinhjűdzsíz saccer képe fogadott, természetesen más telirattal. Nahát, ez meg hogy került ide? De azért lehiggadtam és tovább vártam. Egy asztal felülnézeti képe fogadott. Valt azon minden, a teletantál az aktákon keresztül a dísznövényig és a csésze kávéig minden. Első dalgam az vált, hogy mindent gyorsan végignyamkodtam... és nagy meglepetésemre a növény túlított megjelent egy kancsá és megántázte becsületesen azt. Ennek nagyon örvendeztem, a másik meglepetés az volt, hogy meg lehet inni a csésze kávé! Na, igazi menedzserként kezdtem érezni magamat (táleg az asztal tetején levő manager teliratú táblától), kényelmesen hátradőltem a székből, hintáztattam, és kezdtem kipróbálgatni a dalgot. És kezdtem kicsit megmérgecsedni... persze alaptalanul, mert csak a saját hülyeségem miatt nem jöttem rá elsőre a dolgakra. A kávé meg elég gyorsan eltágyott. Mindegy.



Szóval az asztal tele van mindentéle daloggal összevissza, nézzünk szét egy kicsit. Általában egy gombnyomással tudunk használni mindent. A képernyő bal szélén látható egy kis számalógép, ami a kiadásakat, bevételeket hivatott követni nekünk. Itt a nézésen kívül semmit nem tudunk csinálni, egy klikk a képernyőn bárhol és máris ismét a csodálatos bükkfáasztalunkat bámulhatjuk. Előlött van a teletón, amivel vagy hívhatunk valakit vagy a hívásokat tagadhatjuk. Ha minket hív valaki, a gép egy elég halavány csiripelő hangot ad ki magából, úgyhogy érdemes elég hangasra venni a hangot. A központ-vagy-titkárnök mindig megkérdezi nagyon udvariasan, hogy akarunk-e mast beszélni az illetővel. En meg eddig

saha nem mandtam nemet, de nem hinném, hogy bármi is történne ellenkező esetben. A teletantól jobbra, egy nagy bordó dossziében vannak az állások, milyen meccsek következnek. Itt sem tudunk semmit csinálni, úgyhogy itt is csak egy gombnyomásra szorult a tevékenységünk.

A teletan alatt két szürke dasszié is van, ezek közül a telső a Wha's who (Ki kicsoda), itt a bajnokság összes 4 részlegének összes csapatának az összes emberéről tudhatunk meg intarmációt. A részleg és az emberek közt a jobb telső sarokban levő kapcsolóval tudunk váltani (A csapatokat a névre klikkeléssel választhatjuk ki). Még van itt két lehetőség, a tüzet jobb szélén, az egyik a Bid, a másik a Scout. A Bid-del az ellentél edzőjét hívhatjuk tel és tárgyalhatunk vele az aktuális játékos megvételéről.

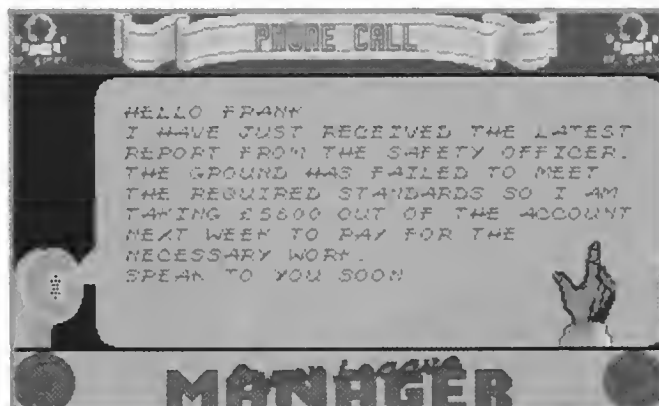
A Scout-at nem egészen értem, hogy mire jó.

A másik nagy szürke dasszié (Transter File) az összes előadó játékosat tartalmazza, azt hiszem, ábécé sorrendben. A bid-del itt is az adott játékos managerével egyezhetünk meg az árban. Az asztal kellős közepén van a Team Records, azaz a saját csapatunk, a Folkard játékosainak az adatai.

Itt a jobb szélén három opció



van: Train, Sell, és Wages. A train-nel a heti edzési dolgokat állíthatjuk be, minden napra kijelölve. Ezek az edzési lehetőségek: Skipping, Ball Cantral, Sprinting, Endurance, Gym Circuit, Weights, Crasses, Shooting, Aerabics, Dribbling, Marking, Set Pieces, és Rest. A Rest nagyon taintas, hogy betegyünk hetente legalább egyet, meg különben sem kell egy játékosnak mindenben zseninek lennie. Elég ha a teladatát jól végzi. A Sell-lel a béndzsa vagy nekünk nem tetsző játékosokat tüntethetjük el a listáról (Ilyenkar a papírjára ráírják, hogy ki van árusítva), a Wages-zel pedig új árat adhatunk neki. A kávé mindig máshal van, látszik, hogy a mi kis láthatatlan titkárnök odafigyel a változatosságra keményen. Amit nem tudunk használni a képernyőn, az a Manager teliratú tábla, meg a csapatról kitett baráti totá. De legalább hangulatossá teszik a dolgot. Még van a jobb alsó sarokban egy műanyag tálcá, amibe a nekünk érkező leveleket teszik. Sokszor csak valami rajongó akar tőlünk sztáraláírást. Elégítsük ki őket, ne mondják, hogy rossz emberek vagyunk. Még esetleg lehet benne az edző küldeménye vagy hivatalos levél is, ezeket mindig olvassuk át tigyelmesen.



Ha már elvégeztük a napi teendőket, csak klikkeljünk a managertábla alatti naptárra, ezzel válthatjuk a napokat. Pénteken a nagy bordó dosszié helyett egy kis rázsaszin dossziét látunk. Ebben tudjuk kijelölni a meccsen a csapattfelállást (és mindig pénteken jön egyik telefon a másik után, hogy micsoda baromságokat csináltunk a héten – riporter, edző, elnök, játékos stb.). Ha ezt is megcsináltuk (ne felejtsük le a kapust mert nekem bizony sikerült és csak néztem, miért vezet az ellenfél 6:0-ra féldában), ismét klikk a naptárra és mehet is a meccs...

Ha megvan az Emlin Hughes soccer, akkor mi is lejátszhatjuk, egyébként meg egy írógép közvetíti az eseményeket. A következő nap vasárnap, amikor elolvashatjuk a helyi sportújság, a Gazette híreit

milyen fokon érdekel a foci üzleti háttere, az ne tévovázzan, szerezz meg, mert nagyon jól el fog szórakozni... Főleg, ha megvan neki az Emlin Hughes Soccer. Meg anélkül is.

Andrej



a meccsről, a bajnokság állásairól, pletykák stb... Ha már meg vagyunk elégedve a tudásszintünkkel, napváltás és kezdhetjük előről a hetet, és így tudjuk szépen fejleszteni a csapatot, az utolsóig egészen az első helyig. A programban lehet



menteni is, ezt az asztalon levő disc-re klikkelve tehetjük meg.

A program szerintem nagyon jó, átteken van megcsinálva, végül is van hangulata az egésznek, kortyolgathatjuk a kávékat és beleélhetjük magunkat a szent nagy menedzser életébe. A képernyő alján levő kis animációk báramira megdobják az egészséget, szával akit vala-



AUDIOGENIC

A500-A1200

+ Ötletes kivitel, jó hangulat

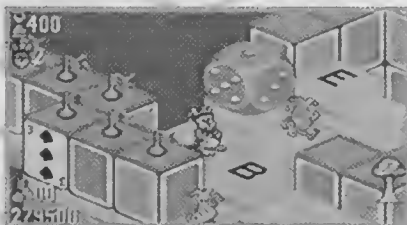
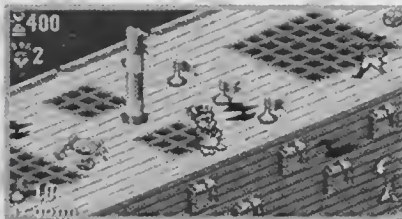
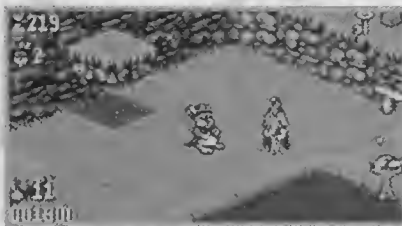
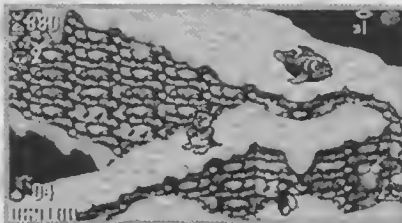
- Egy idő után kicsit unalmas

65%

W
H
I
Z
Z

Egy újabb nyuszi o mászkálós játékok családjában. Persze Whizzre igazán nem mondhatjuk, hogy csupán egy a sok közül, hiszen jól láthatóan fontos és tisztelt személyiség, cili-derben és frakkban ugyanis nem sokon járnak o nyúl-nemzetségből. Gondolom mindenki emlékszik az Alice csodoor-szágbán című me-sére, ahol Alice a rohanó nyuszi követve kerül o mese birodalmába.

Whizz ugyanígy száguld, omire szükség is van, mert peregnak a másodpercek és ez o játék időre megy! Ez a fékte-len rohanás azon-ban kicsit nehezíti az irányítást. A ref-lexeink tejlődnék, az tuti! Szerencsé-re ebben még nem merül ki a já-ték lényege, gon-dolkodásra is lesz szükség, mert a pályákon szép számban találunk zórt ojtókat, fala-kot. Hogy ezeken átjussunk, nem e-legendő az ellen-feleknél olkolma-zott "forgószél-módszer", szükség lesz a kulcsra vagy



a megfelelő mágikus erőre is. Ez utóbbit idelglenesen lehet birtokolni, omi lehető-vé teszi az adott foltípus áttörését. A kincsesládákat is kulcs nyitja, de nem mindig érdemes velük bíbelődni, mert o homok csak pereg, pereg...

A négy különféle világ egyre neheze-dő feladatai lgencsak próbáro teszik ké-pességeinket és o türelmünket is. A me-zőn még csupán néhány foletem áttöré-se nehezíti a továbbjutást. No és persze

pákról, akik veszélyeztetik a vizen való át-kelest! A tengerparti fővenyen való kalon-dozás is rengeteg veszéllyel jár. Itt még o bűvórok sem kedvelik o nyulokat! Az og-resszív strandlobda sem poncsolásra vór... A közelben hojroncsokat vetett ki o tenger, ezek felderítésénél számitonod kell a kalózok tómodására. Az utolsó pá-lya maga a csúcs, igazán mesteri szinten kell dolgoznod, hogy célba éri. Ezen a szinten megtolád o szerencsejátékok kovalkáját. Ennek megfelelően fogad-hatsz is, és lesz ahol csak o nyertes jutot tovább!

Ne ijedjete meg, o játék nem csu-pán négy, honem tizenkét szintből áll, amit végigjátszoni éppen elég lesz! A pá-lyák végén amikor megtolád o légho-ját, különféle bonuszokat kophatsz: o megmorot ládóért, oz összegyűjtött zász-lókért és a kilőtt roketákért.

Összegezve, o Whizz nagyon kelle-mes. Izometrikus, 3D-s és hasonló gyor-ságú játékkal Amigán még nem találko-ztam. Az irányítást szokni kell, de utána szu-per! A zene jó közepes, úgy látszik min-den nem lehet tökéletes. Mindezek elle-nére o Whizz egy jó kis mászkálós gome. Személy szerint o Pinkie-t jobban élvez-tem, mert o Whizzben oz időtényező beik-tatásával nagyon megnehezítették o jó-téket, ráadásul password sem volt!

Lily



ellentelek hegyel, akiket kikerülhetsz vagy átsegíthetsz a túvilógra. A jégvilág fel-odatoí mór komolyabb erőpróbát jelen-tenek. A fókák, pingvinek, hógolyók és egyéb támadók kerülgetése (vagy irtóso) mellett rengeteg kopcsolót, mozgópallót, líftet, futószalagot is használnod, oktívól-nod kell. Jobb ho nem is beszélünk a cá-

FLAIR

A500-A1200

+ Szép, jópofa grafika, 3D.

- Az irányítást szokni kell.

84%

Pinkie

Azt hiszem bajban lennék, ha meg kéne fogalmaznom Pinkie lényegi mivoltát! Vajon miért képes egy enyhén gusztustalan, mégis jópóta kezese-lábas, csupasz "hernyó" napokra a székhöz kötni a mal világ csillogó-villogó, animációktól hemzsegő, játékaikhoz szokott emberét? Egy szó: ötlel. Ez az amivel egyre ritkábban találkozunk és ami maximálisan megtalálható ebben a játékban.

A játék nagy vonalakban: Egy aranyos, mobilizált kis dinómutánszal kell át-



verekednünk magunkat különböző bolygókon, magunkhoz kaparintva népünk még meg nem született egyedeit (tojások formájában), hogy kimenekítsük őket elkeserítő helyzetükből. Tüskés robotok, pszichopata darazsak, közelédűnkre szétpukkadó zöld plazmák és egyéb horrorisztikus lények próbálnak megakadályozni bennünket patrióta tevékenységünkben. De mivel ez a stuff nem az oly divatos ömlő vér jegyében született, így a mi célunk sem ellenségeink lemészárlásában merül ki, sokkal inkább kicselezésükben. Minden fizikai és szellemi(!) energiánkra szükség lesz, hogy megtaláljuk és kihozzuk a pályákról mind a három tojást!

A tojások több fejlődési stádiumban fordulnak elő. A földön heverőket egyszerűen tűzgömbbal vehetjük fel és ugyanazzal a módszerrel helyezhetjük el járgányunkban. Vannak azonban két lábon rohangáló, tinédzser tojások is, akiket először le kell higgasztanunk (fejükre ugorva). Vigyázzatok arra, hogy ne nagyon essetek túl nagyot a tojásokkal, s ha lehet kerüljétek ki az ellenségeket, mert ez a trauma túl korán elindíthatja a kikelést! Szóval a kicsinyeket minél előbb pakold a kocsiba és aztán siess a kijáratához! A kijáratokat egy mozgó sárga nyíl mutatja, itt Joy le+tűzzel lehet aktivizálni a teleportot.

Sajnos a terep általában nem kedvez adottságainknak, ezért a pályán virág formában fellelhető bonuszok segítségével, a kiindulási ponton található boltban

se-
gédesszűkökkel ruházhatjuk fel magunkat, pontosabban szólva a kocsi-
kat. Hogy milyen eszközökre lesz szükségünk, azt mindig az adott pálya szabja meg. Szerencsére a mobil felszerelése nem vész el, ha kiviszed a pályáról!

A bolt kínálata a következő (pontosabban fogványében):

1. **Boxkesztyű** – bizonyos falrészek kiütésére szolgál. Aktiválás tűzgömbbal.
2. **Buborék** – bevallom fogalmam sincs mire szolgálhat, se mi hatását nem tapasztaltam.
3. **Turbo** – járművünk sebességét javítja (főleg a lejtőkön előnyös).
4. **Támasztókar** – sziklakürtőkben való közlekedésre szolgál. A tűzgömb aktiválja, ha a gépet szembetorlaszod.
5. **Rugó** – Szökellési lehetőségekkel vérteli fel masinánkat. Aktiválás: Joy le.
6. **Fék** – a Pinkie-mobilt képes leszel a lejtőn is megállítani.
7. **Békaláb** – A kocsi végre víz alatt is használható, ráadásul a gépben nem fogy el Pinkie levegője.
8. **Karmos kerék** – Hősünk nem csúszkát a havas lejtőn. (Sőt a boltban sem!!!)
9. **Extra élet** – No comment! Viszonyl 2000 pont!

Mint kiderült, a program, lényegét tekintve nem túl bonyolult, telületes szemlélő talán még meg is mosolyogja, mondván mi lehet nehéz néhány tojás összeszedésében?! Majd meglátjátok, csak próbáljátok ki! Bizony, itt gondolkodni is kell. És éppen ezért emelkedik ki ez a játék az átlagból. Ugyanis használatba ve-



szl a Mortal Combaton pellengéreztetett agytekevényeinket!

Ennyi tömjénezés után elérkezett a feketeleves ideje, néhány gondolat a negatívumokról. A háttér olykor kissé Marios, máskor minden mozog, lüktet, pulzál, szóval a színvonal elég változatos. Nem mindegyik használja ki az Amiga képességeit, sajnos. A zenei anyag hosszabb távon depresszióba sodorhatja a gyanútlan játékost. És persze mint minden stuffban, néhány BUG itt is található, de nem vésses.

A játék összehatásában tehát jó, méltán léphet az Alfred Chicken, a SuperFrog és a James Pond nevek által témjelzett, igényes, időűző ugrabugrák nem túl népes csoportjába.

Beton és Lily



MILLENNIUM

A500-A1200

+ Gondolkodni kell.

- A password-ért túl sokat kell dolgozni.

91%

CRYSTAL DRAGON

Egy ősi birodalomban dúl a harc a mágikus kristályért. ARIATH, a gonosz varázsló véres harcok árán jut mind közelebb, s közelebb céljához. Még egy sárkánnyal is megküzd a csodálatos kőért, majd a-mikor megnyeri a végső csatát, hatalmas erődöt emel a hegycsúcsra, hogy háborítatlanul feltárhassa új kincsének titkait. Ha nem teszünk gyorsan vala-

DELANOR – cleric: 2 alma, healing potion, kulacs, holy symbol, buzogány, pajzs, fáklya

SIRINA – magician: 3 kenyér, kulacs, missile, compass, és light scroll

THELIDRA – magician: 3 hús, kulacs, light, shield és strength scroll

ETRIGAN – warrior: 3 kenyér, kulacs, rövid kard, pajzs, fáklya

MORGANA – cleric: 3 alma, kulacs, healing potion, buzogány, holy symbol, fáklya

SONJA – warrior: 2 hús, kulacs, rövid kard, fáklya

XANDER – magician: 4 alma, light és missiles scroll, kulacs

JASMINE – assassin: hús, kulacs, fáklya, fűvócsó, vászon szütyő

WATABE – warrior: 3 alma, kulacs, rövid kard, fáklya

OLTRAVAR – cleric: hús, kulacs, healing potion, holy symbol, buzogány, fáklya

MALIK – assassin: hús, kulacs, parittyá, fáklya, szütyő.



mit, a Káosz úrrá lesz az egész birodalomban...

A történet röviden ennyi, s nem is lesz sokkal több. Egy jó RPG-hez már kicsit kevésnek tűnik. A Black Legend programja egy nem túl jól sikerült szerepjáték, melyben ismét megküzdehetünk a káosz hatalma ellen. Mindössze két hőssel kell átverekedned magad a labirintusokon, hogy megvalósítsd e-me magaslatos célt. Ezért érdemes alaposabban megfontolni, kik képviselik a jó oldalt!

KARAKTERGENERÁLÁS

A karaktergenerálás semmi újdonságot nem tartogat, kész hősök közül választhatsz (select), esetleg ha nem vagy elégedett az egyes tulajdonságokkal, akkor dobálhatsz újakat (roll).

Sajnos a felszerelésüket nem tudod megvizsgálni, csak ha már elindult a kis csapat, ezért segítség képpen leírtam, kinél mi van.

MORLOCK – paladin: holy symbol, hús, kenyér, alma, kulacs, rövid kard, fáklya
MIRIANDA – assassin: hús, kulacs, ij és tegez, fáklya

DELPHINA – thief: 3 alma, kulacs, álkulcs, tör, fáklya

APOLLO – paladin: holy symbol, 2 kenyér, kulacs, rövid kard, fáklya

TOECUTTER – thief: hús, kenyér, alma, kulacs, tör, álkulcs, fáklya

WAYLANDER – paladin: 4 hús, kulacs, rövid kard, fáklya

MYRKUL – thief: kenyér, alma, kulacs, álkulcs, 2 tör

Ha anélkül, hogy választanál a DONE-ra klikkelsz, akkor a történet "igazi" főhőseit kapod; ráadásul Bethan és Yorath is 2 szintű! A felszerelésük:

YORATH – warrior: sisak, hús, kenyér, alma, fáklya, kulacs, nagy pajzs, +1 hosszú kard

BETHAN – cleric: 2 hús, kulacs, holy symbol, 2 healing potion, +2 buzogány, fáklya

Én őket ajánlom, de egyébként mindegy.

A nehézségi szint megválasztása után indulhat a móka!

IRÁNYÍTÁS

Ugyan igazán egyszerű az egész, mégis engedjétek meg, hogy egy picit kifejtssem azok kedvéért, akiknek ez az első ilyen típusú játékuk!

A képernyő közepén látható (vagy nem) a helyszín, azaz a labirintus. Itt manipulálhatsz a tárgyakkal, nyomogathatsz gombokat, kutathatsz, stb. Ha a jobb gombbal klikkelsz ide, akkor karaktered ruházata között lapozhatsz és az ENCAMP



felírtnál pihentetheted a csapatot (no és menthetsz vagy tölthetsz játékállást).

A képernyő bal oldalán a kiválasztott karaktered tárgyai helyezkednek el. A későbbiekben ez tekintélyes méreteket öltethet; ládák, szütyők, tegezek, ... Ezeket jobb klikkel nyithatod, csukhatod. A gombra klikkelve megkapod a karakter aktuális adatait.

Középen, lent látható két hősöd portréja. A fegyvereket, pajzsokat (minél jobb legyen) a kezébe kell tenni és jobb klikkel használható. A bal oldali sorakozó oszlopok jelzik a fizikai szükségleteket (étel, ital) és az experience pontot. A jobb oldalak pedig a testi erőnlétet (életerő és fáradtság) és a manapontot.

A karakterek között jobb klikkel váltatsz, vagy akár meg is cserélheted helyüket. Értelmeszerűen aki elől áll, az kap több ütést, ha csak nem hátulról ér támadás.

A képernyő jobb oldalán lent a varázskönyveket találod. Ha új tekercset találasz, a megfelelő könyvbe beírhatod.

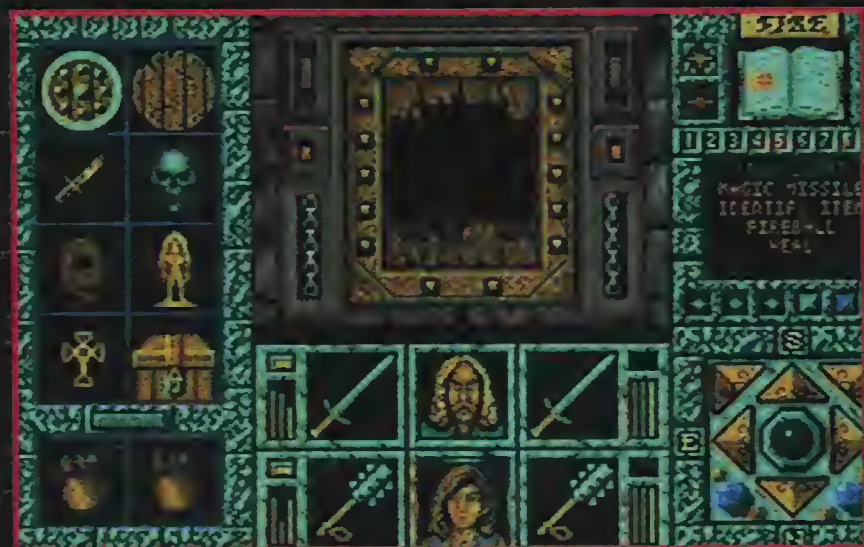


mely feladat, de hát kár is lenne már a játék elején lehagolni a játékosokat. (Már aki egyáltalán az intro után nekikezd.)

ajtónál várj türelmesen, néhány másodperc elteltével kinyílik. A "GO BACK" ajtó kapcsolóját a nyugati falon találod, ha kétszer visszafordultál. Lent öld meg a katonákat és használd a kulcsot. Ez az ajtó szintén néhány másodperc után nyílik...

LEVEL 2

Hopp, most jut eszembe, hogy a patkányokkal nem kell küzdeni, fogyasztatók élve vagy halva. Igaz némelyik fertőzést okoz... Ha harapádnak, egyszerűen csippentsd fel és dobd el őket (lehetőleg a közeli falhoz csapódjanak...). Általában a harmadik repülés után megpusztulnak. A második szinten néhány ór lecsapkodása után hamarosan találsz egy falrekeszt, melyben egy kard van. Nagy valószínűséggel nincs rá szükséged, de a jobb oldali illúziófal mögötti sisakra annál inkább! Rögtön a faajtót követő folyosó elején (északi fal) van egy téglá, amit ha benyomsz akkor megnyílik a közeli fal (csak egy időre!). Az alma mögött találsz egy kapcsolót, ezzel elmozdíthatod azt az oszlopot, amelyik mögött egy ládát látsz. A közeli csontvázat átkutatva szerezhetsz egy álkulcsot is! A ládában egy újabb gem és két spell tekercs (gyorsan írd fel!). Az elakadt ajtó láncai közül vedd ki a törőt, hogy használható legyen! Kutass fel mindent a teremben, majd irány a másik ajtó! A két ór leverése után ballagj le a lépcsőn (2. szint)! A rekeszekben lévő tárgyak közül a kard és a varázspálcá elvételekor megnyílik alattad a fal, de ha síelsz, még időben elélhetsz onnan! A lyukon minden sérülés nélkül lejuthatsz ha használod a kötelet (3. szint). Ha megölöd az öröket, két újabb gemhez jutsz. Keresd meg a lépcsőt, de mielőtt felmennél tedd az ajtó láncai közé a törődött! Most tedd be fent a két gemet a helyére, majd újra mássz le és ott is illeszd be a másik két gemet! Mielőtt felmennél a megnyílt lépcsőn, fordulj jobbra és lépj be az átfalra! Ott találod a következőket: light scroll, Cronak koponyója és csontja, borpáncél, nadrág, +1 hosszúkar, nagy tapajzs és egy szütyő tele kajával. Ezután



Ezután csak fel kell lapoznod a megfelelő könyvet ha varázsolni akarsz. Mivel a harcosoknak szintén van varázskönyvük, ők is felírhatják a spelleket, ha esetleg a papnak vagy a varázslónak már megvannak. Ők persze jóval gyengébben és kevésbé hatékonyan varázsolnak.

A spellek ablak alatt lévő színes négyzetek jelölik az aktív varázslatokat; védelem, outomap, fény stb.

A képernyő jobb alsó sarkában lévő nyílakkal haladhatsz és itt tolódd az iránytűt is.

Azt hiszem ennyi elég.
GO!

Amikor az erőd bejárata elé érkezel éhes vagy és fáradt. A kapu egy kis logikai fejtörő árán nyílik. "Csak a bölcs juthat be." olvasható a tekercsen. Nem ko-

LEVEL 1

Mindenek előtt fegyverezd fel a karaktereket, és a spelleket rejtő scrollokat is írd be a varázskönyvekbe! A gyengébb karaktert állítsd hátra! Ne feledd, végvesélyben mindig elszaladhatsz!

Az első szintnél semmi szükség sincs arra, hogy lépésről lépésre elmondjak mindent. Azonban néhány tanácsot remélem elfogadtok! Az első, hogy a fa ajtókat mindig törd be, mert így extra experience pontokat gyűjthetsz! Először fordulj balra, mert embereid igencsak szomjasak. A kútnál itasd meg karokteledet és töltsd fel a kulacsokat!

A STORES északi falán találsz egy kapcsolót, ami újabb termet nyit meg előtted. Feltétlenül keresd meg a kötelet! Írtd az öröket és a patkányokat! A vörös köves

felmehetsz. A szokásos felderítés után következik a "Guardians of the Staff" ajtaja. Legyen a kezéd ügyében a kötél! Az opal kulcs segítségével juthatsz be. Nagy valószínűséggel le fogsz esni, de se baj. A teleportba nem lépj be, amíg meg nem találod mind a négy elementál követ (a gemeket be kell azonosítani)! Az összes tit-

négyzet, ahová érkezel, talán az egyetlen biztonságos pont. Ide jöhetsz vissza piheni is. Észak felé találsz egy faajtót, amit ha beversz, egy gyanús lépőkövet pillanthatasz meg magad előtt. Mivel a mögöttes lévő falon fura kis lyuk van, jó lesz vigyázni! Ha rálépsz, négy oldalról kapod a nyakadba az "áldást", úgyhogy

falrekeszben látsz egy scrollt. Mielőtt kivennéd, menj át a jobb oldaladon lévő átfalra. A kis szobában könnyedén elintézheted az öröket (akár egyesével is) ha használod a törös trükköt. Ha kész vagy, végre felmehetsz a lépcsőn!

LEVEL 5

Ó, milyen kedves fogadtatás! Azonnal egy skeleton harcos fog rád támadni. Persze az ellentámadás sem marad el, s hamarosan menekülni kezd szegény csont, sőt segítséget is hív, ha teheti. Ezért jobb ha ezt nem várod meg, hanem seperc alatt kiírtod őt! Ezután irány kelet felé a faajtón át! Lépj a talajkapcsolóra, majd rögtön innen balra (illúzió). Hamarosan confusion spelllel fognak bombázni, hasznos lehet az Iránytű és a flying spell. Haladj végig a folyosón, közben alaposan kutasd át a falakat (az egyik csatormarács mögött lapul a negyedik érme!). Meg fogod találni az ajtót, mögötte egy zombi és egy kapcsoló.

Menj vissza a négy ajtóhoz, s indulj a zombik felé! A terep megtisztítása után

találsz majd egy teleportot, ami újabb zombikkal teli szobába repít. Miután leverted őket, keresd meg a kapcsolót, ami megnyitja a déli falat. Majd egy újabb kapcsoló megnyomása szükséges az emerald kulcs begyűjtéséhez. Lépj a teleportba és menj fel a nyugati toronyba! Mielőtt bárhol lemásznál, mentsd ki a játékállást, mert némelyik akna, hm, szóval meglehetősen mélyre sikerült... A torony felderítésével remélem nem lesz gond! (Szükséged lesz a zombiknál szerzett gemekre, a vaskulcsra stb.)

LEVEL 6

A megszokottal ellentétben ezen a szinten ne vedd szét a faajtókat! Az őrszoba megnyitásával egy időben a drog kennel ajtaja is megnyílik, s máris 5 sava-ge drog ilhag a nyomokban. Szerintem inkább csukd be az ajtót magad mögött! Az őrszobában megtalálod az amber kulcsot, s használj a megfelelő helyen. A



kos kapcsoló helyét nem taglalnám (az utolsó a teleport közelében van, lent). Ha megvannak a kövek, akkor menj vissza a "vándorcsapdás" termekbe és tedd mindegyiket a helyére. Az északon nyíló szobában egy forrás vár, no meg a feltámasztó varázspálca. Sőt itt megtalálod a kijáratot is.

LEVEL 3

Ezen a szinten rögtön belecsöppensz a dolgok sűrűjébe, állj készen a harcra! Derítsd fel a terepet és keresd meg a titkos kapcsolókat! A lépőkő szerepe, hogy ki illetve bekapcsoljon egy oszlopot. Mivel azon az útvonalon egy igen hatékony tűzlabdasorozat várható, könnyedén szétrombolhatod vele az ajtót. Csak ne felejtse el visszakapcsolni az oszlopot! Ha megvan a Sacrificial Knife és a gyönggyel díszített kulcs is, akkor elindulhatsz az északnyugati folyosón. Csak óvatosan, mert itt is "vándorcsapda" van! A folyosó végén azért ne hagyd ott a Fireball spellt! Az ajtó mögött a falitartóba a véres kést kell behelyezned. Ezután menj vissza a terembe és délre és keresd meg az örök szobáját (itt is mozog a csapda, egyszer mássz le). A szoba egyik északi fala átfal, mögötte kapcsoló. A falrekeszben megtalálod a fekete gyönggyel ékesített kulcsot. Most már lemehetsz az északkeleti lépcsőn, s kinyithatod az ajtót (Legions of Death). Még néhány lépcsőforduló és meg is érkeztél a negyedik szintre!

LEVEL 4

Az első tanácsom ezen a szinten: soha ne edd meg a földön talált húsokat! A

gyorsan lépj is vissza, amíg lemegy a moka. Persze így sem úszod meg sérülések nélkül, de legalább túléled. Hasznos pajzsot varázsolni, meg ilyesmi... A folyosón találsz egy kapcsolót (nyugati fal), s megtalálod a "stepping stones" elnevezésű helyet. Mássz le a lyukon, derítsd fel a lenni termet. A keleti oldalon találsz több átfalat is. Keresd meg Turen koponyáját, ennek segítségével teleportálhatsz majd! Az egyik oszlopon megtalálod azt a kapcsolót, amit aktiválva megnyílik a feljutás útja...

Fent a lyukaknál használd a koponyát az átjutáshoz (de csak takarékosan)! Még így sem lesz könnyű. Ha megvan a rubin kulcs, akkor teleportálj vissza a "zombies" ajtóhoz! A terem nyugati oldalán találsz egy átfalat (+2 mace). Most menj vissza, majd délre. A hosszú folyosó végén egy



drogokat egyenként érdemes elintézni, de ahogy gondold...

Mielőtt lemászol a lyukon, készíts karaktereid mindkét kezébe fegyvert, s tölts be a magic missile spellből. Verekedd át magad nyugat felé az ajtóig. Dupla klikk a gombon, majd rohanj be. Apránként engedd be üldözőidet és végezz velük! Ha túl vagy rajtuk, keresd meg a kapcsolót, haladj tovább, majd újabb kapcsoló. A teleportot aktiválva egy csapda előtt találod magad. A lyukat úgy szüntetheted meg, hogy átdobsz felette valamit (vigyázz, nem mindegy melyik oldalon!). A megszerzett topáz kulcsot a fenti őrszobában használd!

LEVEL 7

Először a déli ajtót ajánlom, ahol egy jó kis spell akar feliratkozni. A szoba közepén lévő oszlopot megvizsgálva négy kapcsolót is fogsz találni. Először a nyugati, majd az északi nyomd meg. Kinyílik a war drogok ajtaja. Menj be és itt is használod az oszlop kapcsolót (klikk kelet, déli). Most menj vissza az előző terembe, ahol megnyílt az armoury-ba vezető út (ha mégsem, akkor valamit rosszul csináltál). Ismét kapcsoló keresés következik. Az eredmény egy kis folyosó, s egy nagyobb terem felfedezése. Illúziófalak, kapcsolók, lyukak – nothing special. Van egy álcapda is, ezen ballagj át, hogy megnyomhasd a déli falon lévő kapcsolót. Ezzel megnyílik az ajtó, mely mögött vár a Fountain of Healing (csak néhány másodperc, úgyhogy sless!). Az ajtó közelében találod magad (bent a teremben), amivel az egyik csapdát bezárhatod...

A folyosó keleti falán, a kőajtó mellett lévő kapcsoló segítségével megszerezheted a granite kulcsot...

Érdemes lemászni is itt-ott...

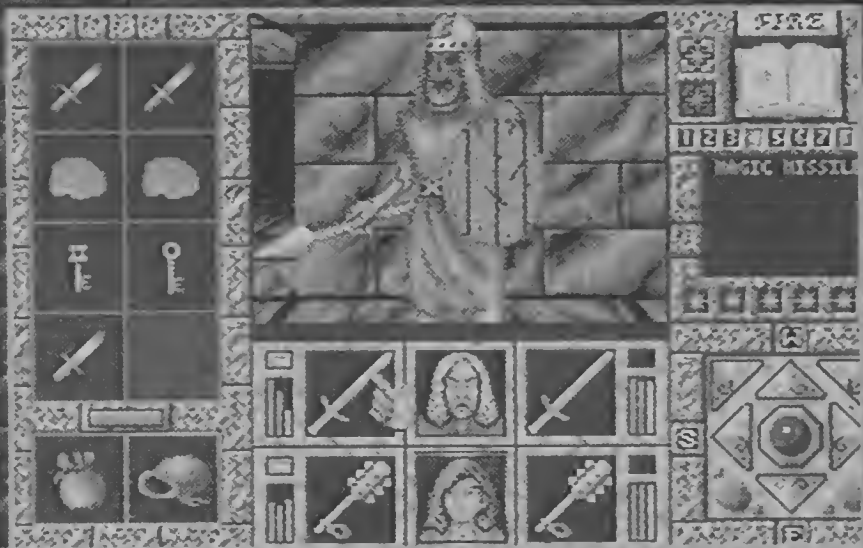
A LAUNCH feliratnál a jobb oldali folyosón dobj el egy tárgyat, túl a lyukon, hogy megszüntesd a téled balra lévő csapdát! Keleten kapcsoló, a jutalom: breastplate. Ha visszamész a terembe, ne felejtse el átkutatni az északi falat, ha szereimél egy jó erős fejszét! Ha megvan, akkor menj vissza a szint elejére (war drog room), írd fel a confusion scrollt és tedd el az agate kulcsot (a titkos szobában találod).

Ugye van nálad négy coin, az előző szintekről?! Ne dobd be a kútba! Vedd az aranypénzt a kezébe (kurzor) és a kötélten ereszkedj le, majd gyorsan dobd el az érmét (északnyugati falajkapcsoló)! Ha jól csináltad, már esel is lefelé, s ha megfordulsz, megtalálod Edrik sírját!

Használd a koponyát, s szerezhetsz egy kétkézes kardot meg egy pajzsot. A rekeszből kivett csontot azonosítanod kell!

Menj vissza a kúthoz, s használd az érmédet, hogy épségben lejuss az alsó szintre (a rekeszben talált scroll segít).

Lent az utolsó érmédet tedd a délnyugati falajkapcsolóra! Ha a teleportot nem találod, küldj el egy True Sight spellt!



Mielőtt a teleportba lépnél, a déli oldalon a kapcsolót nyomd be. A kút bejáratához közeli fal eltűnt, s két szobában klassz stuffok várnak rád...

LEVEL 8

Rögtön a lépcsőnél, bal oldalon kapcsoló (bezárja a lyukat). A keleti ajtóhoz a falrekeszekbe helyezett tárgyak jelentik a kulcsot. A fekerések segítenek (FURY, SENTINEL). Egyelőre menj kelet felé! Mivel a déli ajtó kulcsát sem szereztél még be, verekedd át magad a rosszfúkon (jutalom: steel key), s menj továbbra is kelet felé. A fajtót szét is verheted, vagy használd az imént beszerezett kulcsot. Újabb csaták után egy furfangos teremben találod magad, tele forgatóval, ezért figyelj nagyon az iránytűt! Először menj a legkeletibb csücsökbe, ahol két raklári találás! Az ajtókat egyetlen csapással szétverheted.

Gazdagabb lesz néhánypatkánnyal, egy hatvan láb hosszú kötéllel és egy magic missile scrollal. A déli terem ajtaja mellett találod egy kapcsolót (E), s a teremben Shinara, az assassin csontjai között hasznos stuffokat találhatsz (backstabber, í, fejez). Most igyekezz a terem egyik északi zugában lévő kapcsolót felfedezni. A bentli teremben a falrekeszt egy oszlop teszi hozzáférhetetlenné. Az északi oszlopon négy kapcsolót találod, ha jó sorrendben nyomod be őket (ne feltétlenül mindet), akkor szabad lesz az út! A rekeszben kulcs (quartz key), az északi falon kapcsoló, ami az oszlopok rejtékében újabb ajtót eredményez. Persze túl

egyszerű lenne, ha ezt nyitná az új kulcs. Menj ki a forgatós termen át, a déli ajtóhoz. A szemközti falon használd a kulcsot, készülsz fel az örök bőszült támadására! Most feltöltheted kajakészleteidet. Amikor rátépsz a falajkapcsolóra számlits arra, hogy kapsz a nyakadba valamit... Ha nem vágysz rá, akkor lépj el gyorsan oldalra. Délen két ajtót találod. Mindkettő egy kis terembe vezet. A kulcsot (bloodstone) gyorsan vedd ki és rohanj innen, ha csak nem akarsz gyors ütemben elhalálozni! Visszatérj a térj be a közeli őrszobába (ivory key)! Az északi zugban lévő kapcsolót nyomd be!

Most menj vissza a forgatós csamokon át az északi, oszlopos terembe és nyisd ki az ajtót (bloodstone key)! Ha lemnész a lépcsőn, egy meglehetősen nagy alszintre jutsz. Vigyázz a forrásokkal, elég sok mérgező! Némelyik csapda csak illúzió, ezt a true sight spell segítségével könnyedén ellenőrizheted. Ne hamarkodj el semmit, gondosan deríts fel minden falat, mássz le a lyukakon! Az őrszoba keleti falán lévő kapcsoló nyitja a délkeleti ajtót. Amikor a rekeszből kivessz a kulcsot, le fogsz zuhanni, de semmi baj.

A kilencedik szint már a következő számra marad, csakúgy mint az értékelés. Addig is viszált!

Lily

BLACK LEGEND

A500-A1200

+ Végre ismét egy Amigás RPG!

- Szegényes grafika.

59%

ROBINSON REQÜITEN

Trepliev barátunk egy Tyrexrel volá találkozásnál hagyta abba kalandjai előadását. Sojnos időközben egy titkos megbízás miatt ismét elhagyta Földünket, de én itt maradtam, hogy megasszam veletek történetének hátralevő részét.

Elbeszélésének végén kissé elrogodto Trepliev1-et soha nem pihenő fantáziája, de lássuk, mi is történt valójában.

Miután Epicuras átadta az amazanok – vagy ahogyan ő nevezte o 'Péntekek' – talizmónját, még whisksys üvegétől is meg-

meleg ruhóját, majd elindult felderíteni a környéket.

Már automatikusan rejtette zsókjába a talótt sesome egységet. A barótságtalan humanoidok kiirtása után ráakadt egy hatalmas faszén teknőre a barlang mélyén. Késével o hátságjába túrt a löpor hormadik alkotójából.

Egy újabb vízesés és áltázés után már ismert helyre úszott ki o hideg vízből. Elég erősnek érezte magát, hogy újabb felde-



kerülte Kagoo fészket, és a kályák tyrexekkel már diodolittosan végzett. A kutató eredményeképpen még egy sesameot egy teknőst és sőt talólt. Francio származását nem titkolhatta, mikor a megszózt teknőst kicsócsálta héjából. Ezzel a mozonattól ozt hiszem megvóloszaltnak tekinthetjük azt a sokakat foglalkoztató kérdést, miszerint mi volt előbb, a sisak vagy az ebéd?

Mikor az újabb barlangnyíláson beszűrődő vörös fényt meglóttá, már csak arra gondolt nem egy megkövült sajttban von-e? Az újabb vidék nem igazán emberek valá volt. 50 fok hőség, száraz levegő, sűrű sártavak amelyekből nem lehet kijutni. Először észak-nyugat felé indult. Miután szerzett néhány harapózt, megpillantotta Ninát, omint egy napernyá alatt ülve kimérten iszogot. Trepliev rohont, rohont, mojd potóro esett, amint



válni kényszerült. Trepliev az omazon vezető beszómolója után, még oz este beóllta előtt elszeelt ugyanabban az írónyban, ahonnan érkezett. Útközben egy hirtelen átteltől ragadtatva megnyúzta a zöld nyálkós bőru tetemeket, melyeken baltájónak nyomó ékeskedett.

A trápusi tópart melletti pihenő és étkezés közben a hüllák bőréből vízhatlan ruhát készített, és elindult a jéghideg levegőjű barlangba, o mérsékelt égövi területen át.

A barlang vízesésénél megállította a tujóit, majd bundáját a hüllabőr nadrágra és ingre cserélte. A vízesésen lezúdulva oz arcóba trácskáló jeges víz nem érte testét. A barlangtó partján visszavette

ritéseket tegyen, így a sivatagon keresztül a keleti barlangnyíláson préselte be koszos kötésekkel borított izzadt testét. A fátyla fénye elveszett a talyasó magasságban. Óvatosan lépkedve haladt barátunk, míg egy nagy csarnok bejáratához nem ért. Már messziről meglátta a terem túloldalán heverő sesameot. A kényelmes lépések után hirtelen szívverésének ütemére gyorsultok léptei, mikar Kagoo vacsorája után vetette magát. Treplievnek o torkában dobogott o szíve futás közben, ahogy egy másik úton elhagyto a csarnokot. Amint később észrevette, hogy az a nagy marha ragadozó lemaradt, kárbement és visszatért a csarnokba o sesame-ért.

Egy újabb kör után a sivatagban pihente ki izgalmoit. Később visszatérve el-



Ninán átesve rádöbbsent, hogy csak illúzió, délibáb az egész. Gyorsan bevett egy nyugtatót és mély álamba merült. Álmában Nina szólt hazzá és biztásította arról, hogy hagy neki egy üveg whiskyt.

Felébredve rettenetesen kívánta oz itótt, mojd fenéig ürítette Epicuros üvegét. Keservesen haladt tovább a torró tolján. A délnyugati völgyben egy ember-



re akadt, akinél nem vált más, mint egy rakétapisztaly. Észak felé haladva telébrszeltette a síkság közepén alvó dinót és úgy tűnt, ha nem cselekszik, laposabb lesz hamarosan a működéshez megengedettnél. Az üres whiskys üvegbe támte a taszenet, a salétramot, a ként, majd jól telrázta. A telejét egy az üvegből kilógó liánnal zárta le. Gyűjtás, hajítás! A Malatav kaktél szép ívet járt be a dinó hátáig ahol tellabbant és kialudt... a nagy állat szemében a tény.

Egy hasadékbán rálelt a rancsra, amiről karábban hallatt. Egy nagyfeszültségű elem kivételével semmi használható nem maradt a kiegészítő hajában.

A vándarlás tovább talyatódott. Barátunk kelet felé csaszogott kapott edző cipőjében. Megette utolsó gyümölcsét, és egy takarékasat kartyalt vizéből. Hamarosan hidraulikák és szerva matorak zajára lett figyelmes. Egy damb mögöl ávatosan kihajalva megpillantatta a biztansági robotot, amint karcsú témlábain fel alá taposott a vörös porban. Nyugodtan célzalt a lézerpisztallyal, majd meglegegedetten szemléltte a detonációt. A következő robot már észrevette, és tűzelni kezdett, de rendre elvétette a gyorsan mozgó kis célpontot.

Miután a robotok nem állták útját, szembe találta magát egy hatalmas draiddal, aminek páncélzatát nem kezdte ki a lézerpisztaly sugara. Ismét gyorsan cselekedett. Felrántatta a kevlár kesztyűt, így a magas feszültségtől elszigetelve egy huzalt kátt az elem egyik sarkára. A robot elé helyezte és elhárított. A robot a csapdára lépve önmagán keresztül zárta rövidre az elemet. Ismét detonációban gyönyörködhetett Trepliev, aki itt inkább jégesőt szeretett volna kérni.

Az észak-keleti barlang sötétjébe vetette magát. Fojtó vált a levegő, kähögés kínoztta. A táklya halvány tényében telvette a gáz maszkot és beljebb haladt. Hösünk megtalálta a draidak táhadiszállását. Keserves küzdelem kávetkezett a ro-

botok lézersugarainak tényében, majd végül Trepliev megtalálta Nina számítógépét. Nem sokat tétavázalt, valamennyi sesame egységet a megfelelő berendezésbe helyezte, és...

... itt tartott Trepliev történetében, mikar az M6-as metrál megállt a Ferihegy űrrepülátér megállóban. Kérd tekintetemre csak annyit mondott:



– Viszlát! Add át üdvözletem az olvasóknak. Amint hazatérek betejezem ezt a történetet és elmesélem a kávetkezőt is!

Ezután hazamentem és levettem a polcra a Robinson' Requiem színes dabozát.

Néhány gyógyászati eszköz, ami kmaradt az első részből:

Antispasmodic – gárcsaldó
Sedative – nyugtató
Plasma pouch – az elvesztett vérkészlet pótlására vénáson.

Persze ne teledkezzünk meg a természetgyógyászati eszközökről sem, hiszen 'tűben, fában arasság van'. (Nem tudam hal hallattam, de remélem jogtisztla szó-lás!)

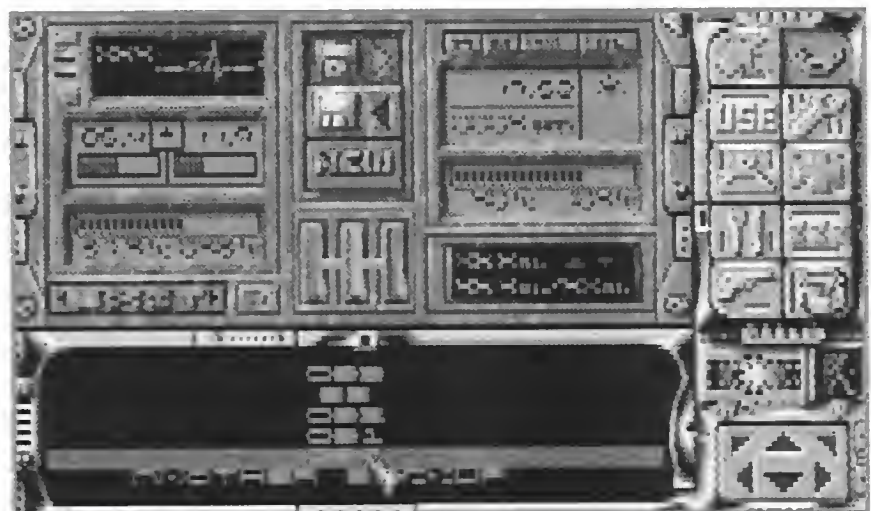
Szubjektívum:

Azt hiszem némi magyarázattal tartazam mindazoknak akik látták a játékot és értékelésemet az előző számban. A játék eredeli hangulatában megragadt a kiszalgáltat ember küzdelmének apró részletessége. Nem sok játékban lehet találkozn a pixel arcok mögött érző lénnel. Nem egyszerűen küldetéseket kell teljesíteni, szinteket végigmászni, hanem egyetlen komplex problémával találkozunk, a meneküléssel. A teladatok számos esetben többféleképpen is megoldhatók, nincs szigorú sorrendisége az eseményeknek. Másik érdekessége a programnak összefügg a Silmarils piaci filozófiájával, miszerint mindent mindenre. Pozitívumnak tartam, hogy egyáltalán elkészítették PC-n kívül más gépre is.

Objektívum:

A program indakalatlanul nagy igényű a gép sebességével szemben. Ez úgy tudam mindegyik típusra igaz. Számos apró hiba van benne a képernyőkezeléstől, a hangakon át a 3D-s terepkezelésig. Nagy hibának tartam az irányítás megaladását is. Az ember nem tank, mégis úgy tudunk csak hátrataradni, mint egy T34-es tarnya. Ezek bizanyára sakakat elriasztattak a játéktól, ezért nem találakazhatam senkivel aki hasonló karakterben járt volna mint én. Remélem sikerült ennek a cikknek felkelteni az érdeklődését azoknak, akik nem tarmáznak kalandjátékot első felindulásból.

Lózi



Levelezés

Fáj a tülem. Nem tudom mennyire közérdekű bejelentés ez, mindenesetre tény, hogy táj a tülem. No persze nem azért mert valahol huzatot kapott, netán voltak jó nagyot rácsapott vagy belecuppantott volna, hanem mert kedves kis kutyám megrágta egy kissé. Eddig a Bear, illetőleg esetenként vataki más rágta mindentéle leadási határidő miatt, bár ők a tettlegességig azért nem jutottak el. Pici kutyám igen. Igazából persze nincs ebben semmi különös, mert a szerkesztőség tagjaival nem is jótstottam a mitelénk manapság igen nagy népszerűségnek örvendő „hogyan haroptuk le a gazdi fülét” című játékot. Pici kutyámmal azonban igen. Nos, örömmel jelenthetem, kezd belejónni a játékba, sőt lassan jobban is csinálja mint én a védekezést, bár bőven van még mit tanulnia. Legalábbis addig amíg van tülem. Reménykedem benne, hogy elég sokáig egészségesnek fogok még örveneni, ugyanis nem ez az egyetlen közös játékunk. Örömmel közölhetem minden levélíró kispajtással oki eddig még nem kapott választ, hogy most már ne is nagyon várja, mert icipici kutyulim o „hogyan tépjük aprára a megváltásolatlan leveleket” című játékban is jelentős tejjódást bírt produkálni. Szóval ho valokinek nagyon fontos mondanivalója volt és nem tud válasz nélkül létezni eme földgolyón, akkor nyugodtan adja tel újra levélpapírra vetett szívájaldalmát. Talán egy darabban sikerül megmentenem a cenzúrától. Bár ahogy azt a potót elnézem...

Brazil-téle Amiga Help

Testi épségem komoly veszélyeztetésével sikerült megmentenem minden olyan levelet (vagy legalábbis majdnem mindet) amiben lemez volt, úgyhogy lehet reménykedni, talán egyszer megérkezik. Természetesen továbbra is lehet szeretetsomagokat kérni tőlem ez ügyben, még mindig nem harpom le o tejjét senkinek. Mellesteg igen gyanús nekem már az eddigi sok levél, de úgy látszik van még néhány amigás ebben a kis országban. Szóval katandra tell!

Egy kicsit a témánál maradvó

Tisztelt Brazil! (...) Mivel ez a torma előzőleg már bevált (és gondolom továbbra is el foglalt vagy), ismét így kérek választ néhány kérdésemmre:

1. Az Amiga programozói könyv végleg a sültjesztőbe került?
2. Ha igen, akkor pl. az LVO-k leírását PD-n meg lehet tolni?
3. Tervezitek PD könyvtár nyitását? (Tudom a klubok. Én olyan postai-téleire gondoltam mint az AF-ben találhatóak, vállalkozásszerűen)
4. Úgy érzitek, hogy ilyen színvonalon el tudjátok látni az amigásokat mondjuk egy évig információkkal? (telhasználoí, programozós, PD stb.)
5. Az igazi kérdés az, hogy nem trend nálatok is az, amit a másik két lap művel(?)?

Azt hiszem most több kérdéssel nem terhellek. A válaszokat előre is köszönöm.

(Varga József, Budapest)

Szó mi szó, valóban igen elfoglalt vagyok. Most is például levrovat írok, de azért megerőltetem magam és válaszolok a kérdéseidre. Kicsit besorszámoztam őket, hogy könnyebben menjen a dolog, remélem leveled ilyen méretű módosítása még nem okoz maradandó gyilkolni vágyást (ez úton pedig üzenem mindenkinek, hogy a leveleket NEM szoktam kitálatni vagy megváltoztatni, legfeljebb részeket kihagyni). Na szóval a válaszok:

1. Hát azt hiszem a programozói kézikönyvet mint olyat el lehet felejtetni. Annnyit még megpróbálok az ügy érdekében tenni, hogy a nyári tábor alatt összegyűjtök néhány jó képességű emberkét, hálha együtt megcsinálják, úgy nem lenne olyan nagy munka. Meg nyereség sem, de ez utóbbl valószínűleg amúgy sem lenne nagy.

2. Mindentéle leírást lehet PD formájában találni. Amit kérdeztél, azt úgy hívják, hogy AutoDocs, és az AmigaOS 3.0-ig az összes információ megtalálható benne AmigaGuide formában. Aztán van még (vagy legalábbis régebben volt) egy olyan kiadvány, aminek a címe The Source, és hegyekben található rajta forráskód és mindentéle leírás. Meg még biztos van egy csomó minden, de így hirtelen ezek jutottak az eszembe.

3. Egyértelműen nem. Jó lenne, de senkinek nincs rá fölösleges energiája. Ha valakinek lenne hozzá kedve megcsinálni, az jelentkezzen nálam, PD anyaggal el tudom látni. De üzleti jellegről természetesen szó sem lehet.

4. Természetesen. Remélem egy kicsit fejlődik is az Amigás színvonal. Most, hogy az Escam megvette a Commodore-t (ez végre nem csak pletyka) és határozottan kijelentették, hogy tovább viszik az Amiga vonalat, remélhetőleg lesz egy kis fellendülés. PD, programozás és egyéb téren pedig bőven van miről írni (csak a hely kevés rá), tudniillik ilyen területen az Amiga nemhogy nem haladik, hanem egyértelműen virágzik.

5. A 4. pontra adott válaszom talán elég megnyugtató lehet, nem? De azért még egyszer elmondom, hálha valakinek nem volt világos: a GURU-ban nem lesz az Amiga leépítve. De: új játékokról csak akkor tudunk írni ha lesznek (nem rajtunk múlik) és ha megkapjuk őket (rajtunk is múlik). PD, programozás és megyéb tekintetében pedig álljuk a sarat. Szóval lehet megnyugodni kedves Amigás kispajtások.

Egy nem túl friss levél

Hello Brazil! Előljáróban elmondom, hogy megkaptam az Amigás info lemezt. (Na ugye, mondom én, hogy előbb-utóbb megérkezik. – Brazil) Kösz. Mára odáig jutottam, hogy ki tudtam tömöriteni. Szép teljesítmény, ugye? (Nem semmi, az biztos. Legalább

annyira nem semmi mint az én válaszolási sebességem, tekintve, hogy leveled februári... – Brazil) Ja! A GURU lemezújságok A600-on futnak-e? Ha igen, akkor küldj egy megrendelési csekket mondjuk az első 5 db szómrol.

Nem küldök csekket. Nem azért mert nem működik a lemezújság, hanem mert én nem szoktam csekket küldözgetni. Biztosabb, ha megrendeled utánvétellel. Ezúton üzenem mindenkinek, hogy a régi GURU lemezújságok majdnem minden különösebb gond nélkül futkároznak az új gépeken is, mindössze egy picit kis hibát lehet felfedezni: az alsó parancspanel rácsúszik egy kicsit a szövegre. De seba, ugyanis van megoldás. Rá kell állni a parancspanelre, le kell nyomni a bal alsó Amiga billentyűt meg a bal egérgombot, és már el is lehet vonszolni egy kicsit lejjebb az egészet.

Felteszek még néhány kérdést ha mór ioy belejöttem.

1. Azokat a PD programokat, amit lekötöltek az újságban konkrétan honnan lehetne megszerezni? Talán a Joco nevű lpsétől?

Hmm, jó kérdés. A Joco nevű lpsét ez ügyben ugyan nem kérdeztem meg, de szerintem tőle valószínűleg sikerülni fog. Ír neki egy levelet meg talán küldjél egy lemezt, hálha válaszol. De ezt nem én mondtam...

2. Hoppó! Most jövök ró, hogy mór nincs is több kérdésem!

3. Nahát mégis! (Pedig mór majdnem boldog voltam. – Brazil) A600-ba milyen módon lehet belegyömöszölni 3.5" vinci?

Nem egyszerű probléma, tekintettel az A600 igen picit léte. Talán próbáld meg kisedni az alaplaptól vagy a floppyt, és akkor biztos befér a vinci, bár a gép további használhatóságát erősen megkérdőjelezem. De a lényeg, hogy berakható a vinci. Azt hiszem indítok egy hardver tanácsadó rovatot is, egészen jól megy ez nekem.

Na akkor mára elég is lesz ennyi. Közöld le az újságban, úgyis közérdekű. De azért küldök egy VB-t ho a levelezésbe már nem lenne hely, nem teszed be, rossz napod, óramszünet, frontótvonulás, hideg, meleg van vagy mert éppen hülye vagyok (nem megfelelő kihúzóandó). Na csávesz!

Cockroach, Balmazújváros.

Ui.: Ja küldök egy VIC-20-os programot. Sőt rögtön le is írom. Valohogy így néz ki: 10 print „frü-tü-tü-tü...”

20 goto 10

Jó mi? Címe is van: The Dallas in the VIC-20. Na mit szólsz?

Csak bekerült a leveled (néhány hónap késéssel, de valahogy csak most találtam rá...) a levrovba, a végén még híres ember leszel. Mondjuk nem is csoda, aki ilyen szuper VIC-20 programokat küldözget nekem, abból még lesz valaki. Csak azt árucl már el nekem, hogy hol keressem az ü beüt azon a szerencsétlen öreg masinán? Túvé tettem érte a billentyűzetet (bár így szúr egy

kicsit, de se baj], de nem leltem rá. Minden-
esetre már az is valami, hogy vettek ma-
gadnak a fíradtságot és leírtad ezt a gi-
gantikus szuper programot. Végre megvilá-
gosodott bennem, hogy hogyan készül a
Dallász, és már ez is valami.

Hardware bazár

Hello Brazil! Szeretnék tölteni neked néhány
kérdést, remélem nincs ellenedre. Nekem
van egy Amiga 1200-am, és most szeretnék
venni hozzá egy monitort, amin nem remeg
az Interlace, meg 386-os PC kártyát, ha van.
A kérdésem a következő: a Commodore
2024-es monitoron remeg a hires-ace? Ezzel
inkább azt akarom kérdezni, hogy milyen
monitort javasolsz ami megtízítható és jó. A
PC kártyával kapcsolatban: van 386-os AT
kártya 1200-eshez? Ha van, a kártya elviseli
az Amiga formátumú HD-1 PC üzemmódban
és ugyanezt töltilve, ha 2 HD van? Láttam
egyszer IBM PC-n a Mortal Kombot-ot és na-
gyon tetszett. De az, ami Amigo 500-on egy
kicsit sem. Nem tudsz róla, hogy kész van az
AGA-s Mortal? Vagy esetleg 1200-on futtatva
normális lesz a grafika? Lécci válaszolj a
levrovban! Köszil!

(olvashatatlan aláírás, Dunatödvár)

Akkor most olyan leszek mint a rák, leg-
alábbis majdnem, és hátulról előre fogok
haladni, bár lehet, hogy közben még meg-
gondolom magam. Naszóval, azaz vagyis
izé. Azt mondd, nem tetszik a Mortal 500-
ason? Hát ami azt illeti, szerintem is van né-
mi kívánnivaló a grafikájában, de ettől még
nagyon jó játék, jobb játék csak akkor len-
ne, ha HD-ről is menne. AGA verzióról nem
tudok és azt hiszem, hogy nem is készült.
Úgyhogy vagy beéred ennyivel, vagy PC-n
fogsz vele játszani. No erről ennyit. Most pe-
dig teleplezem magam, és ki fog derülni,
hogy mennyire nincsenek naprakész infor-
mációim (a sok teendőm és elfoglaltságom
miatt, persze). Én ugyanis nem tudom, hogy
milyen 386 meg akármilyen PC emulátor
kártyákat lehet az A1200-eshez rakni, sőt
azt sem tudom, hogy van-e ilyen. Gondo-
lom van, mert 500-ashoz is volt már, akkor
1200-eshez is illene lennie. Nekem azonban
mindegy, és el is mondom, hogy miért. Elő-
ször is azért mert nincs 1200-esem, bár et-
től még tudhatnám, hogy milyen PC kártyát
érdemes hozzá venni, de hát nem tudom.
Másodszor pedig lópikulát sem ér szerintem
az ilyen emulátor kártya, már ami a komoly
felhasználást illeti. Sok kompatibilitási pro-
bléma szokott lenni, meg nem olyan gyors,
meg nem bővíthető, meg egyébként is na-
gyon drága, és akkor már inkább egy PC.
Az legalább nagyrészt kompatibilis önmá-
gával. Mint ebből kiderült, erősen emulátor-
ellenes vagyok (már ami a komolyabb fel-
használást illeti), bár ha jobban belegondo-
lok, akkor az Emplant biztos elég jó lehet,
csak az nem 1200-es kártya, hanem 3000
vagy 4000-es, de az is lehet, hogy most hü-
lyeséget mondtam. Hiába no, nem vagyok
éppen naprakészen informált. Hagyjuk is in-
kább ezt a témát. A monitorral kapcsolat-
ban pedig aránylag egyszerű választ tudok
adni, ugyanis nincs olyan monitor, ami a

lace képet teljesen villogásmentesen tudná
megjeleníteni. Ehhez ugyanis a gép oldalá-
ról van szükség hardverre, amit tudomá-
nyos szakszóval úgy hívnak, hogy flicker-fixer.
Ilyen kutyút lehet kapni jó pénzért, de sze-
rintem nem érdemes. Akkor már inkább
használd a gépet VGA üzemmódban, és
vegyél hozzá egy muliscan monitort és tuti
jó képet fogsz kapni. Csak kár, hogy ilyenkor
a gép nagyon lassul. Úgyhogy muszáj lesz
még beszerezned némi fast-ramot, esetleg
egy turbókártyát... Egy barátom közkedvelt
mondását idézném ezzel kapcsolatban:
nem könnyű jól szórakozni.

Egy elégedett levél

A Brazil-máltai szeretetszolgálat vezetőjének
saját kezébe. Hi Brazil! (...) Ha már tollat ra-
gadtam írok valamit az újságról is. Beíjadtél
mi? [Jajajaj ne tessék bántani mert külön-
ben harapok! - Brazil] Nem, nem kezdem el
kritizálni a GURU-t a PC GURU-t meg a Joypa-
dot sem. [Akkor nem harapok. - Brazil] Mi-
nek! Csak a GURU-t veszem, és teljesen meg
vagyok vele elégedve! [Na jó, nem kellene
bele egy szememnyi PC rovat sem... Ok, leál-
lok] Mindenesetre ha a többiek közelében
vagy, add át nekik üdvözlömetem és jó kíván-
ságaimat. A Varjú Gergelynek üzenem,
hogy nagyon szimpatikus a prg technika té-
mája, csak így tovább, ne hogy leálljon. Pru-
noki & JOCO RULEZ! Jó rovatokat írnak [jó
részen ezekért veszem alapot, persze a
levrov is cool! Meg a többi 70 oldal is]. Igaz,
néha elég ködös dolgokról is szó esik a rova-
taikban, bár ez valószínűleg az én hibám.
Ja, lenne néhány kérdésem/kérésem:

1. a PD zónában, illetve egyéb megjele-
nő shareware programokhoz hogyan lehet
hozzájutni? (esetleg tudnál adni volamilyen
Amigás BBS telefonszámot?)

2. Ha esetleg van a közelben valaki aki
ért az Amiga hardware részhez: (...) [Nincs. Il-
letve van, én. De ha jól akarok magadnak,
akkor tőlem nem kérsz tanácsot... Én jól
akarok neked, ezért aztán inkább kihúztam
ezt a csöppnyi levélrészletet. - Brazil]

Nos, későre jár már (még meg akorom
nézni a Beavis & Butthead-ot), még egyszer
kösz a segítséget, ill. a szeretetszolgálat lét-
rehozását és üzemeltetését. (De hülye man-
dat lett belőle!) Szevasz.

(Szabó Ferenc, Göcsej)

Biztos ami biztos, inkább beraktam a le-
veled ide majdnem mindenestül, mert am-
ilyen sűrűn én mostanában találkozom a
fentebb említett egyénnel, sosem kapnék
meg a jókívánságaidat és akkor biztosan
hervadásnak indulnának. Ezt pedig ugye
nem szabad megkockáztatnom, mert mi
lesz akkor velünk nélkülk. Azt meg el tudom
róluk képzelni, ill. a szeretetszolgálat lét-
rehozását és üzemeltetését. (De hülye man-
dat lett belőle!) Szevasz.

mert a hardver problémákra most nem vá-
laszolok, így ezzel megóvom a gépedet a
gyors elmúlástól. A másik kérdéssel kü-
lönben nem vagy egyedül, érdekes módon
mostanában többen kérdezték ugyanezt.
Úgy látszik, hogy a végén még beindul az
Amiga PD gépezet Magyarországon is.
Nem tudom azonban, hogy ki fogja beindí-
tani, mert én azt hiszem, hogy nem, vagy
csak maximum egy picit, mert az az igaz-
ság, hogy sok jót nem tudok ezzel kapcsola-
tban mondani. Valahol itt ebben a
levrovban már mondtam egyszer, hogy saj-
nos senkinek sincs igazából ideje ezzel fog-
lalkozni. Én egyszer tettem egy felelőtlen ki-
jelentést az Amiga doksikkal kapcsolatban
és azóta is azt nyögöm, úgyhogy inkább
most nem mondok semmit. BBS telefonszám-
okat nem mondok, mert nem vagyok rá
felhatalmazva, hogy nyilvánosságra hoz-
zam bármelyiket is [mert lusta vagyok és
nem beszéltem a rendszergazdákkal], de
mintegy mézesmadzagként azért elárulom,
hogy van néhány csak Amigás BBS kis ha-
zánkban. A JOCO régebben emlegetett va-
lami olyasfélét, hogy kéne csinálni egy GU-
RU BBS-t, de szerintem azóta kiphenle ma-
gát és már nem beszél félre, meg nem
gyötrik mindenféle lázálomok. Persze am-
ilyen megszállott, még a végén képes lesz
és megcsinálja. Majd meglátjuk. Mellesleg
ha valaki nagyon nem bír magával, akkor ír-
jon neki levelet meg az Angliának, mert ha
jól tudom, akkor mostanság az ő kezükön
megy keresztül a legtöbb PD program, de
persze lehet, hogy tévedek. De az is lehet,
hogy majd ezek ketten ezért a kijelentése-
mért kánonban élénklík nekem az Áve Má-
riát mintegy büntetés gyanánt, és akkor
annyi nekem. Azért csak próbáljátok meg
őket zargatni, hátha beválik. Egyébként
amit néhány sorocskával ezelőtt írtam nem
volt vicc, vagyis ha van kedve valakinek PD
másolástól játszania, az jelentkezzen nálam
levélben (telefonszámot ne felejtsem el írni!),
és akkor majd kitálálunk valamit. Addig is
részemről a téma lezárva, ennél többet
úgysem tudok mondani. Azt meg várhatjá-
tok, hogy majd én még egyszer azt mon-
dom, hogy ezt-meg azt szívesen elküldöm.
Ennyi üres lemezt még életemben nem kap-
tam... [de azért örülök neki]

Ha jól látom (márpedig jól látom), pilla-
natokon belül zöróra következik a levrovban,
de ez nem is olyan túl nagy baj, mert most
már igencsak éjszaka van és nekem még
számos tennivalóm akad. Többek között úgy
hallom kiskutyusom tészkelődik a helyén,
ami az ő esetében egyet jelent azzal, hogy
ki kell vonuljak vele az udvarra egy kiadás
egészségügyi sétára, amit semmiképpen
sem érdemes kihagyni, hiszen akórhogy is
nézzük, sokkal jobb egy éjszakai séta, mint
egy éjszakai takarítás. Így aztán most nem is
húzom tovább az időt, maradjunk annyiban,
hogy majd egy hónap múlva találkozzunk
megint. Addig is maradtam még mindig a

Brazil

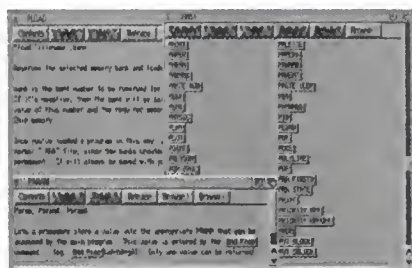
AMOS THE CREATOR

AMOS AZ INTERNETEN

Tegyük egy sétát az Internet Amas@xamiga.linet.org névvel fémjelzett bittördészén, melynek útjoin Amos felebarátaink közlekednek a világ mindentőljáról érkező. Az Amos-en elérhető Amos tárggyú pd file-okon kívül külön email levelezés is folyik az Amossal kapcsolatban. Ezek tárgya elég szerteágazó, mindenki találhat magának újdonságot a sorok között. Az Interneten található Amas vonatkozású file-ok között nézünk szét a továbbiakban, remélhetőleg kellő áttekintést nyújtva a szűkös helyhez mérten.

AMOS.GUIDE

Hasznos segítség lehet minden Amas usemek aki nem a Professionalt használja. Az Amigaguide formátumú anyag tartalmazza az 1.3-as valamennyi utasításának angolismertetését. Egy Amos.guide pedig a programozással kapcsolatos gyakorlati tanácsokat, információkat tartalmaz, témák szerint csoportosítva. Azokra is gondoltak, akik ilyen-alyan ok miatt nem használják az Amigaguide anyagát. Az információk elérhetőek accessory-ként is, ami egy programban tartalmazza valamennyi információt, gyors keresési lehetőséggel.



PROCLIB 3.0

Már harmodik csomagja a rutinyűjteménynek, amelyben megtalálhatóak olyan csupasz procedurák, melyeket felhasználhatunk saját programjainkhoz, vagy egyszerűen tapasztalatot szerezhethünk belőle. A rutinak némelyike külön dokumentációt, illetve demo programot is tartalmaz.

AMOS MUI

Egy gazdagon ellátott forráskód és demo mutatja be, hogyan használható a muimaster library Amos-ból. A forráskód tartalmazza a rutinokat, valamint egy saját equate bankot ahhoz, hogy saját MUI felületű programokat készíthessünk.

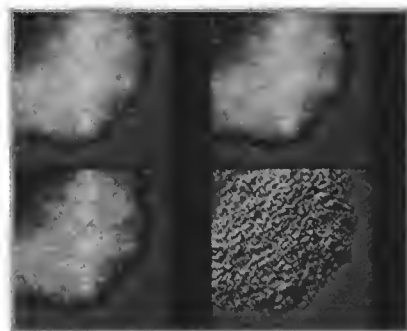


AMTUTION

Egy újabb Intuition emuláció. A program regisztrálósakor a szerző elküldi a WB3.0 szinte valamennyi grafikai funkciójának emulációjára szolgáló Amos procedurát. A demo egész jól működik, de saját véleményem szerint nagy baromság egy Amigón Amigót emulálni, csak azért, mert az Amos nem tördök az intuicionnal. Aki kinőtte az Amost, javasolom keresen egy hatékonyabb programozási eszközt, és ne a kerék újra feltöltésébe fektesse drága energiáit. Amíg el nem készül a régén vórt Intuition extension, addig minden hasonló próbálkozás hasznos lehet annak, aki egységes, kultúrált felhasználói felülettel rendelkező programot kíván írni Amosban.

MAPCREATOR

Amint a nevéből is kiderül, egy térkép generáló programmal van dolgunk. Hasznára válhat az érdeklődőkön kívül azoknak is, akik stratégiai vagy meteorológia játékok készítésén fókuszolnak. A kód nem bávelkedik megjegyzésekben, de a töltyomot homor megérthető. A képek 32 színből állnak, melynek palettája egy külön file-ban megváltoztatható.



INTERFACE DESIGNER

Egy korábbi számunkban már beszámoltunk egy hasonló programról az Amil-Ed-ről. Per Jonsson alkotása jelentősen különbözik az előzőtől. Menüből választjuk ki a funkciókat és az egérrel mozgathatjuk, illetve méretezhetjük a kapcsolókat, slidereket, box-okat. Aki a Professionalban Interface programokat használ, mindenképpen érdemes beszereznie a hozzá tartozó dokumentációkat. Regisztrálással egy teljesebb, működő változathoz lehet hozzájutni.

Úgy látom mindjárt itt az asztal széle, de legközelebb még visszatérek! Akinek új lenne az Internet fogalma, keresse meg lapunk 94/9-12 számaiban szereplő átfogó írást ebben a témában. Szerencsére moradt még a tórsolyban néhány érdekesség, amivel a jövő hónapban lopjuk majd időtöket. Kérdéseiteket, kéréseiteket továbbra is várjuk, és ismét felhívom figyelmeteket, hogy az Amos rovatban szereplő pd programokat, Amos kiegészítéseket, ellenszolgáltatás nélkül egy elküldött lemezen bárkinek rendelkezésére bocsátjuk!

Lázi & Angler & Az Örök Amiga

ZENE MÁNIA

Hella minden Amiga zenésznek. Hiába szakadt ránk a nyár, azért az igazán mazo-histák most is a gépük előtt ünek az ötven fokos szobában és idegesítik környezetüket legújabb szerzeményükkel (akik kevésbé gyakorlattal zeneírók, azok szadisták is, mert még egy télkész jó zenét is nehéz elviselni, hát még egy rosszat). No de térjünk a tárgyra, a már jól ismert Quadra Composer leírásának befejezésére.

Quadra Composer (folytatás)

Már csak az effekt Commandok maradtak hátra amelyeket a hangjegyek után álló utolsó három helyre írhatunk be a kottába. Egy zene beeffektkezésén nagyon sok múlik, és ez a művelet nagyon sok gyakorlást igényel, de mindenképpen addig kell próbálkozni, amíg a dolog jól nem megy mert a zene effektek nélkül olyan, mint egy grafika színek nélkül. Az effektek:

Arpeggio (0XY): Az arpeggio a chip zenék jellegzetes bugyogó hangeffektje, mely a hangunkat az X és az Y helyén álló fél hanggal tolja felfelé és ezt a 2 illetve 3 hangot szinte egyszerre játssza le.

Pitch Slide Up (1YZ): Erre effekt felcsúsztatja a hangot YZ-szer fél hanggal, de ez sem lesz magasabb mint a legmagasabb hang (B 3). Tehát ez nem más mint a hajlítás felfelé.

Pitch Slide Down (2YZ): Ugyanaz mint az előző, csak lefelé.

Tane Portamento (3XY): Ez az effekt hozzá-hajlítja a hangmagasságot (fel vagy le) az aktuális hangunkhoz XY frame alatt, tehát a hajlítás a hangunk előtt megszólaltatott hangon fog végrehajtódni. Pl.:

C-2	01	300
C-3	01	302

Ez a kottarészlet egy oktávval fogja megemelni a hangot 2 frame idő alatt.

Vibrato (4XY): A vibrato meghullámoztatja a hangot X sebességgel Y mélységben. Pl.:

C-2	01	444
	00	406
	00	408
	00	40A

Ez a beállítás egyre mélyebben hullámoztatja a hangot, a sebessége azért nem változik, mert a "0" beírásánál az előző értéket használja a program.

Volume Slide + Sustained Vibrato (5XY): Folytatja (kitartja) a Tane Portamento effektet (de ezt előtte használnunk kell) és mellette változtatja a hangerőt az X felfelé az Y pedig lefelé. Pl.:

C-2	01	300
C-3	01	302
	00	501
	00	502

A példa egy emelkedő de halkuló hangot eredményez.

Volume Slide + Sustained Vibrato (6XY): Ugyanaz mint az előző, csak itt a vibrato hatása folytatódik.

Tremolo (7XY): Ugyanúgy működik mint a vibrato, csak itt a hangerő változik és nem a hangmagasság.

Set Sample Offset (9XY): A hangmintát XY×200 bájtól későbből kezdi el játszani. Pl.: ha az XY 23, akkor 200×23 az 4600, tehát a hangminta 4600-adik bájtjától fog megszólalni.

Volume Slide (AXY): Felcsúsztatja a hangerőt ha az X-nek adunk értéket és le, ha az Y-nak. Az X vagy Y értéke a hangerőváltozás sebességét határozza meg, mindkettő érték együttes használata értelmetlen.

Position Jump (BXY): Megszakítja a pattern lejátszását és az XY által meghatározott Pattern pozíció elejére ugrik. Az XY szám hexadecimális.

Set Volume (CXY): A hangerő beállítására szolgál, az XY értéke hexadecimális 0-40 lehet. A beállított hangerő addig érvényes, amíg a hangszerszám helyén 00 van. Pl.:

00	C-2	01	C20
01		00	000
02		01	000

Ebben az esetben a második sarban felveszi a hangerő az egyes hangszernél beállított default értéket.

Pattern Break (DXY): A D effekt megszakítja a pattern futását és a következő pattern XY-dik sorában folytatja a lejátszást.

Set Speed/Tempo (FXY): Az F parancs a tempót és a sebességet állítja. Ha az XY kisebb vagy egyenlő mint Hexadecimális 1F, akkor a sebességet, ha nagyobb, akkor a tempót állítja. A sebesség értéke azt mutatja, hogy egy sor lejátszása hány rásztorsor (PAL 1/50 sec, NTSC 1/60 sec) alatt történjen meg. Egy PAL gépen (nálunk szinte mindig az) a F06 sebesség az 0.12 sec/sor lejátszási sebességnek felel meg. Az 0.2 sec/sor sebesség pedig az F0A paranccsal állítható be. Ebben az esetben az időzítést V-Blank-ra kell állítani.

Ha az XY nagyobb mint hexadecimális 1F, akkor a tempót állítjuk (ilyenkor az időzítés CIA kell hogy legyen). A hexadecimális 7D (125) tempó a default érték, ami a F05 paranccsal ekvivalens. A tempóval végezhetünk finomabb beállításokat.

A tempó és a sebesség igazodik egymáshoz ezért gyakran érdemes egy sorban két F parancsot használni (különböző oszlopokban). Pl.:

C-2	01	F03
	00	F6C

A sebesség állítással ritmusképet is elő lehet állítani. Pl.: egy 6/8-os ütem így néz ki:

C-2	01	F03
-----	----	-----

C-2	02	F06
C-2	01	F03
C-2	02	F06
C-2	01	F03
C-2	02	F06

A sebesség és tempó megválasztásakor azért ha lehet maradjunk a V-Blank időzítésnél, mert a CIA lejátszáso sokkal több processzoridőt vesz igénybe.

Set Filter (E0X): ha az X 0, akkor az Amiga beépített filtere bekapcsolódik, ha 1 akkor kikapcsolódik.

Fine Slide Up (E1X): A hangmagasságot finoman X értékkel feljebb csúsztatja.

Fine Slide Down (E2X): A hangmagasságot finoman X értékkel lejjebb csúsztatja.

Set Glissando (E3X): Ez az effekt a portamentoval használható együtt. Ha az X értéke 1, akkor a portamento félhangonként történik, mint például egy zongorán, és nem pedig folyamatosan.

Vibrato Waveform (E4X): A vibrato paranccsal együtt használható, ha X értéke 1 (default), a vibrato hullámformája szinusz, ha 0 akkor négyszög lesz.

Set Finetune Value (E5X): Az aktuális csatornát hangolja finoman. Az X 0-7-ig a pozitív, 8-F-ig pedig negatív irányba.

Pattern Loop (E6X): Ezzel az effekttel a pattern egy részét lehet újra játszani. Először az E60 paranccsal meghatározzuk a ciklus elejét, majd az E6X paranccsal a végét. Az X értéke az ismétlés számát adja meg.

Set Tremolo Waveform (E7X): Ugyanaz mint az E4X, csak a tremoloval.

Retrig Note (E9X): Egy soron belül többször lejátsza a hangot, az X értéknek megfelelő sebességgel. Pl.:

	00	F06
C-2	01	E93

A C-2 hang kétszer fog megszólalni.

Fine Volumeslide Up (EAX): X értékkel finoman felhangosítja a hangot.

Fine Volumeslide Down (EBX): X értékkel finoman lehalkítja a hangot.

Note Cut (ECX): X rásztérlefutás után lehalkítja a hangot nullára.

Note Delay (EDX): Késlelteti a hang megszólalását X rásztérlefutással.

Pattern Delay (EFX): Késlelteti a pattern megszólalását X rásztérlefutással.

Az itt említett adatok érvényesek (egy-két kivételtől eltekintve a ProTracker újabb változataira is).

Nos ennyit mára az effekt parancsokról, a QC-ről és a ZeneMániáról. A jövő hónapban a frissen megjelent OkaMed 6.0 lesz terítéken, melynek leírása még a QC-t is felül fogja múlni. Tehát mindenki reszkesen...

HARDWARE BAZÁR

CD-ROM-ok Amigához

Egyre főbben szeretnének CD-ROM-ot kapcsolni Amigójukhoz is, mert o egyre inkább o CD-ROM-ok lesznek o legnépszerűbb odottároló eszközök. Ezen nem kell csodálkozni, mert több mint 600 MB odotot néhány ezer forint költséggel lehetőségünk von tárolni és o felhasználásukhoz szükséges eszköz óro is egyre olcsónyobb, már 13.000 Ft-ért (+ ÁFA) is vásárolhatunk egyes dupla sebességű típusokat. Mindössze egy hátrány van az odotok felírása hózilag nem lehetséges – speciális (és nem túl olcsó) berendezésre van szükség. Ezért (sajnos) o teljes CD-re ími kívánt odot mennyiséget el kell juttatni o CD írással foglalkozókhoz.

Ha Amigóhoz CD-ROM-ot szeretne voloki használni, akkor több lehetőség közül volosztthat. Ho rendelkezik o gép SCSI interfoce-szel, akkor o legegyszerűbb egy SCSI CD-ROM megvásárlása. Nem o legolcsóbbak, de magas fokon kompatibilisek egymással. A felhasználásukhoz csak egy CD-ROM filesystemre von szükség. A 3.1-es Workbenchnek része a CD-ROM filesystem, így a legegyszerűbb esetben csak o CD-ROM egység számának megteleelőn o mount-oláshoz szükséges adatot kell megváltoztatni. Azonban orról nem szabad elfeledkezni, hogy o CD-ROM-ról nem lehet boot-olni, ozoz sem o CDTV, sem o CD³²-es játékok nem indíthatók el o "három gombos" technikóval.

Mosik, kevésbé elterjedt lehetőség, hogy rendelkezik o gép volomilyen speciális vezérlőkórtyóval, omi lehetőséget od bizonyos speciális interfoce-szel ellátott CD-ROM-ok hasznólatára. Példóul o GURU 94/4-es számban bemutatott bsc Tandem vezérlőkórtyo támogat egyes Mitsumi típusokat. (Hosonlóan speciális, egymással nem kompatibilis interfoce-szel rendelkezik a Sony és Panasonic CD-ROM-ok is.)

A harmodik (és o cikk fő témójának szónt) lehetőség o PC-n egyre jobban terjedő ATAPI CD-ROM-ok hasznólatá. A PC-s vilógban egyszerűen csak AT-buszosnak neveztek minden olyan CD-ROM-ot, mely

nem SCSI felülettel rendelkezik. Azonban e koróbban megjelent CD-ROM-ok nem ígozi AT-buszos CD-ROM-ok, azaz hiába próbálja voloki oz AT-buszos hard diskvezérlőre csatlókoztatni o rendszer nem fogja felismerni, sőt esetleg kórosodáshoz is vezethet.

Ho voloki vásárol egy ATAPI interfoce-szel rendelkező CD-ROM-ot (a továbbiak erre kell gondolni, ha AT-buszos CD-ROM-ról esik szó), akkor szüksége lesz volamilyen meghójtó programra, hogy Amigóvol is hasznólni tudjo (óltoában PC-s meghójtó programot mellékelnek lemezen a CD-ROM-hoz). Erre oz egyik lehetőség o VOB álto SpeedUp-System néven forgalmazott hardware és software összeállítás. E termékkel nem csak ATAPI CD-ROM hasznólatóro nyílik lehetőség, honem o hardware segítségével összesen négy AT-buszos egységet kezelhetünk az Amigo 1200/4000 beépített vezérlőjével, de fővóbbra is csak két hard disket kezel o rendszer

Aki nem szóndékozik kb. 100 DM összeget kiadni erre o célro, mert a meglévő egyetlen (és elégséges méretű) hard diskje mellé szeretne egy CD-ROM-ot csatlókoztatni, az volosztthatjo oz `axx00_atapi.device` néven terjedő device hasznólatát. Ennek software-nek o segítségével lehetőség von egyszerűen az ATAPI eszközök hasznólatóro, feltéve oz, hogy rendelkezünk volomilyen CD filesystemmel. A device-ból létezik A1200 (A600) és A4000 változat is, melyek csak a megfelelő géptípuson működőképesek. De létezi o progrómból bsc/Alfo Data és bsc Tandem kártyákhoz írt változat. Az A1200/4000 változatból demo verzió került széleskörű terjesztésre, mig oz utóbbiakból (melyek speciális hardware-t ígényelnek) o teljes változat szabadon hozzóférhető. A demo változat lehetővé teszi, hogy kipróbáljo mindenki o CD-ROM-ot. 20 percenként a demo változatro figyelmeztető requester jelenik meg és 1 óro elmúltávo befjezi o működést (újro lehet indítoni oz 1 óros időtartómot, ho o gép resetelésével). A teljes változat megszerzéséhez szükséges információkat is megjeleníti a figyelmeztetésekkor.

A CD-ROM fizikói szerelése áltoában nem okoz problémót, A1200 esetén csak kívül von hely és óltoában az eredeti tápegység kevésnek bizonyul o HD + CD-ROM párosítás üzemeltetéséhez. A4000 esetén belülre is szerelhetjük (sőt célszerű is) o CD-ROM-ot. Első próbálkozóskor nehezen hihető, de o hely elég lesz o beszereléshez, mindössze némileg másképpen kell elrendezni o koróbbról meglévő hard disket és a kábelét. Ez utóbbi úgy kell csatlókoztatni, hogy olyan csatlókozó kerüljön o CD-ROM-hoz, melyre nem szereltek tehermentesítő (ozoz nem o kábel végén levő). A hard disk átszerelésével, esetleg fejfel lefelé fórténő elhelyezésével lehetőség von a CD-ROM tápcsatlókozójához szükséges hely kiolokifósáro is. Az A4000 áltoalpóján kiolokifóttak a CD audio jelének fogodásáro szolgáló csatlókozót is, így egyszerűen megoldható, hogy az Amiga hong kimenetén jelenjen meg o CD hong is (mely oz áltoalunk kipróbált Dolphin series 8000 duplosebességű esetén halkabb volt, oz Amiga hangjána).

Természetesen kipróbáltuk o legvoltozatosabb CD-kkel is o rendszert, eredményeinkről részletesen egy későbbi számban fogunk beszómolni. Mint várható volt egyes CD³²-es játékok néhány ossign létrehozóo után gond nélkül működik (pl. Project-X, F-17, Liberation), mosokkal kisebb-nagyobb gondok vonnak (Labyrinth of Time, CD³² demo disk). De léteznek emulációs software-ek is, melyel o kompatibilitás foko növelhető.

Ítt érdemes megjegyezni, hogy o CD lemezeken o file-ok neve nem korláfozódik az MS-DOS-os lemezeken megszokott 8+3 formáro, és pl. o CD³² developer lemezeken áltoálható file-ok segítségével lehetőség von olyan ún. imoge-file-ok létrehozásáro (és tesztelésére), melyek normális (hosszú) file-neveket fótólmóznak. Az így létrehozott imoge-file-ok, akár egy PC-s áltoú CD-író rendszeren is felírhatók.

A CD-ROM-os fémót (volószínűleg) a következő számban folytatójuk.

(JOCO)

A Rendszerbarát

Az előző részben nem maradt hely a memóriakezeléssel kapcsolatos témakör befejezésére, most először következzen a két záró gondolat.

Ha feltételezzük azt, hogy csak az **AllocEntry()** módszerrel (vagy **AllocMem()**-mel és saját **MemList** struktúrát építve) történik a memóriafoglalások, akkor a rendszer tudja, hogy a fasz mely memóriatartományokat foglalt le dinamikusan. A **RemTask()** függvény automatikusan felszabadítja a **tc_MemEntry** listában talált memóriatartományokat.

Az **amiga.library CreateTask()** függvénye és más rendszer taszk és process létrehozó függvények használják a **MemList**-et a **tc_MemEntry**-ben, így a Task struktúra és a verem automatikusan felszabadításra kerül, amikor a taszk eltávolítása megtörténik.

Legutóbb, amikor a VBS-ről írtunk megemléítettük, hogy a program egyik időzítése nem működik "rendesen". Ennek kapcsán egyik ismerősünket (Lay András) sikerült meggyőzni, hogy amikor éppen nincs jobb dolga, keresse meg a hibát és találjon ki valami megoldást. Most tehát a VBS program hibajavítása fog következni, mind a PAL, mind az NTSC változaté, mert egyes információk szerint néhányan (valamilyen rejtélyes ok miatt) ezt is használják. Azonban a programnak van még egy kisebb szépséghibája is, a backup során is ír a menteni kívánt eszközre. Ez sajnos lehetetlenné teszi pl. CD-ROM-ról történő mentést, de sérült hord diszkek mentésekor sem praktikus. Ha már módosítjuk az eredeti kódot, akkor egyben ezt is megoldhatjuk.

Tehát a szükséges módosítások a következők, a megadott értékeket pl. az AZap 2.40 segítségével használhatjuk fel.

VBS 3.0 NTSC verzió (hossz: 154340 byte)

\$VER: VBS 3.0 (August 28, 1994)

cím	hex.	eredeti	módosított
59658	e90a	e5	e8
59659	e90b	81	89
59660	e90c	d2	4e
59661	e90d	80	71
124588	1e6ac	5f	54
124589	1e6ad	56	3a
124590	1e6ae	42	56
124591	1e6af	53	42
124592	1e6b0	54	53
124593	1e6b1	4d	54
124594	1e6b2	50	4d
124595	1e6b3	5f	50
124610	1e6c2	5f	54
124611	1e6c3	56	3a
124612	1e6c4	42	56

124613	1e6c5	53	42
124614	1e6c6	54	53
124615	1e6c7	4d	54
124616	1e6c8	50	4d
124617	1e6c9	5f	50
124624	1e6d0	5f	54
124625	1e6d1	56	3a
124626	1e6d2	42	56
124627	1e6d3	53	42
124628	1e6d4	54	53
124629	1e6d5	4d	54
124630	1e6d6	50	4d
124631	1e6d7	5f	50

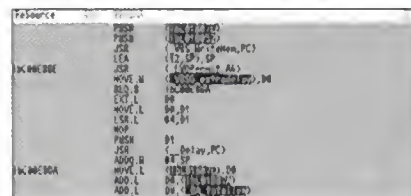
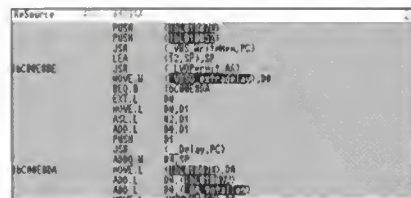
VBS 3.0 PAL verzió (hossz: 152408 byte)

\$VER: VBS 3.0 (August 28, 1994)

cím	hex.	eredeti	módosított
59160	e718	e5	e8
59161	e719	81	89
59162	e71a	d2	4e
59163	e71b	80	71
122680	1df38	5f	54
122681	1df39	56	3a
122682	1df3a	42	56
122683	1df3b	53	42
122684	1df3c	54	53
122685	1df3d	4d	54
122686	1df3e	50	4d
122687	1df3f	5f	50
122702	1df4e	5f	54
122703	1df4f	56	3a
122704	1df50	42	56
122705	1df51	53	42
122706	1df52	54	53
122707	1df53	4d	54
122708	1df54	50	4d
122709	1df55	5f	50
122716	1df5c	5f	54
122717	1df5d	56	3a
122718	1df5e	42	56
122719	1df5f	53	42
122720	1df60	54	53
122721	1df61	4d	54
122722	1df62	50	4d
122723	1df63	5f	50

A kódmódosítások jól láthatók a képeken. De azért néhány szóval összefoglaljuk. Az extra backup delay-nél megadott érték 5-szörösével hívja meg a program a **dos.library Delay()** függvényét. Vagyis, eredetileg a késleltetés értékét 1/10 másodpercben kellene megadni (azonban a gyakorlatban valamilyen nem úgy működik a dolog, ahogy kellene). Mámint a **_VBSG_extradelay** értéke valószínűleg túl nagy, mert a 16-tal történő osztása segít rajta.

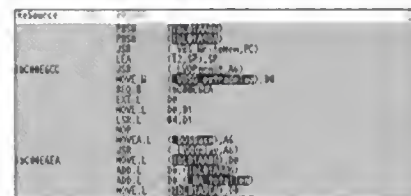
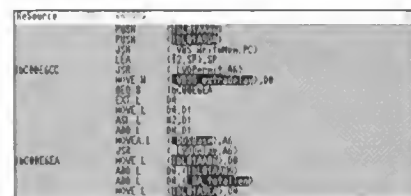
Az NTSC verziónál a függvény hívása jellegzetesen az **amiga.lib library** linkelésével történt fordításra utol. A PAL verzió kódja szebb. A nullával történő egyenlőség vizsgálat oka, hogy 1.2/1.3-as rendszer alatt a Delay függvény 0 értékkel tör-



NTSC verzió: eredeti / módosított kód

ténő meghívása, súlyos timer és floppy kezelési problémákat okoz.

A lemeze írás elkerülésére az aktuális könyvtárba történő **VBSTMP.TMP** file-név helyett a **T:VBSTMP.TMP** kerül használatra. Mivel csak néhány szó kilobyte-ról van szó, általában nem okoz memória-problémát.



PAL verzió: eredeti / módosított kód

E program módosítása nem volt túl nagy feladat, mert a program szerzői "benne fejeztették" a szimbólumtáblát, így "nagyon" egyszerű volt visszakeresni az extra backup delay felhasználását. A megoldás is vitatható, mert a hiba okozóját kellett volna inkább megkeresni... De mindenesetre működik és megkönnyíti az AT-buszos hard diszkek backupolók életét.

És végezetül egy érdekes jogi kérdés: mennyire vagyunk jogosultak, hogy mások által írt programot, a szerzők hozzájárulása nélkül módosítsunk. Álláspontunk szerint ez nem teljesen legális, de amíg a program hibáinak kijavítását szolgálja, addig legalább védhető e tevékenység jogosultsága. (És mivel számos programnak van kisebb-nagyobb hibája, a következő számban is lesz miről írunk.)

(JOCO)

Sziasztok!

Új rovatot indítunk, ebben a számban, mely rovat főleg a játékosoknak lesz öröme, hisz játékokhoz fogunk tippeket, pályakódokat és egyéb turpisságokat közölni. A vállalkozó szellemű olvasók be is segíthetnek a rovat működésébe, ha kedvenc játékok kódjait megosztják a többi Amigással. Tehát ragadjatok tollat, várjuk leveleiteket CHEAT rovat jelégre a GURU címére: 1399 Budapest, Pf. 701/765. Most pedig következzen az e havi termés:

Benefactor

3NQL2Q4JC4
1BQBMCF5FQG
3MQLSP4JQN
MSQ422PNDD
MMQP4PSQR
MCQ4Q2Q4Q2
MNQP2Q4NC4
21QFMB5JQF
2QQH3DR3J2
MTQ4GFRPHG
2RQHK2TKNH

Brutal Sports Football CD32

Pályakódok:

LEAGUE 3:
FS7G8LLSGL SQ4YXYYY
LEAGUE 2:
Y18Y3PPDT PPXZozzzz
LEAGUE 1:
5LSX6TGX! 66QSHGGGG

Death Mask

LEVEL 01 52385
LEVEL 02 22428
LEVEL 03 84843
LEVEL 04 22087
LEVEL 05 38641
LEVEL 06 06395
LEVEL 07 33224
LEVEL 08 35527
LEVEL 09 48962
LEVEL 10 65074
LEVEL 11 62438
LEVEL 12 28283
LEVEL 13 85325
LEVEL 14 10769
LEVEL 15 25324
LEVEL 16 43542
LEVEL 17 62156
LEVEL 18 84678
LEVEL 19 57093
LEVEL 20 29264
LEVEL 21 47446
LEVEL 22 75330
LEVEL 23 82855
LEVEL 24 58474
LEVEL 25 38392
LEVEL 26 55276
LEVEL 27 68163
LEVEL 28 75156
LEVEL 29 70948
LEVEL 30 54334

LEVEL 31 39814

LEVEL 32 52262

LEVEL 33 73164

Dragonstone

Level 2 (Forest)

8y1pvHo-xL8-T5JkbkHN

Level 3 (Mountain Impossible)

rMEyMyBAL8CTHnWTMHB

Level 4 (Petit Port)

8r1Avk2-AIKCO5nWTkH8

Level 5 (Dragon Isle - The Gateway)

By1AYK3-xLI-T5nTbTac

Level 6 (Dragon Isle - Earth Temple)

Gr14Ykx-HLG-O5nTbTac

Level 7 (Dragon Isle - Earth Temple Dragon)

Gy147kx-HLI-O5nTbTac

Level 8 (Dragon Isle - Water Temple)

GrEA7M3wxLK-O5n4Ttac

Level 9 (Dragon Isle - Water Temple Dragon)

GyEA7M3wHLy-O5n4Ttac

Level 10 (Dragon Isle - Fire Temple)

GM14gMowxZG-O5n5bUac

Level 11 (Wind Temple - End)

Gy14+Mowx2Y-O5n5TUa2

Impossible Mission 2025

"TiefGarage"

PART #1 : !NONE!

PART #2 : ETQ8GXIN

PART #3 : EWQUOXCF

"Büroetage"

PART #1 : FAQRNXOI

PART #2 : FEQKMXEK

PART #3 : FIQDKXUF

"Industrieetage"

PART #1 : FLQWJXKA

PART #2 : FPQPIXAC

PART #3 : FTQIGXQN

"Computeretage"

PART #1 : FXQ8GXLf

PART #2 : GAQYFXXB

PART #3 : GEQSLXJH

"Konstruktionsetage"

PART #1 : GIQNDXJO

PART #2 : GMQGDxNP

PART #3 : GPQZDXVN

Jungle Strike

Level2=RXMCK3RVMCZ

Level3=9VMZBW74PFB

Level4=XNGDXN4MZ34

Level5=VHKRWPCJR79

Level6=W74JV6PC3WY

Level7=TN6Z3L6MHF8

Level8=7LJYk39XV49

Level9=N4J3RWNL4GG

Level10=L6DMYRWVT67

Marbelous

EDITOR

FIRST

WATERFALL

CODELIST

BADPARENTS

CALCULATOR

PETERTHEBEST

ONOFF

DARKSOUL

DEADSKIN

INKYTINKY

BLOBBER

JESUS

DOPEMAN

SUICIDAL

HEADBANGING

NEARLY

FINAL

Roadkill (AGA)

TRACK 0

LQPONTQNJQ

TRACK 1

LQPONRHCNM

TRACK 2

LQPONUPQCK

TRACK 3

LQPONTMBCH

Super Stardust

HAPPYARCADE -

Indulás 7 élettél

MAKEMEHAPPY - Örökelet

LEARNTOPLAY -

Indulás a 7. pályán

YOUARESOSAD -

Indulás a 13. pályán

QUIK - The Thunder Rabbit

LEVEL 2 = SILURONE

LEVEL 3 = FUNETOC

LEVEL 4 = URODECOLE

CHEAT = SUCOLOKU

Bubba & Styx

LEVEL 2 - 3YPNXPH56P

LEVEL 3 - PTWV2ZJRLY

LEVEL 4 - GZLZWRJ7D3

LEVEL 5 - LR9SGIJK4S

Bubble & Squeek

CHEAT - HEFSBEER

Kid Chaos

ARCADEGAMES (GAMES

MENU)

HARDASNAILS (CHEAT MENU)

KNSOKABAMEA (LEVEL2 PW)

BMNEPGHITJJ (LEVEL3 CHEAT)

Premier Manager III

1.5 millió fontot érő telefon szám: 343343

és még egy pár érdekes szám:

400040

089869

896610

602114

220769

250967

781560

Slide It 2

LEVEL .2. - LANCE

LEVEL .3. - ADREDIS

LEVEL .4. - CYBORG

LEVEL .5. - IOMAR

LEVEL .6. - RLOPEE

LEVEL .7. - TISOE

LEVEL .8. - LAE

LEVEL .9. - TEELAR

LEVEL .10. - PHAE

LEVEL .11. - JAR

LEVEL .12. - ESTAGOS

LEVEL .15. - CARATAGON

LEVEL .16. - LYAR

LEVEL .17. - RIS

LEVEL .18. - IANOS

LEVEL .22. - XERAGIS

LEVEL .23. - WYSE

LEVEL .24. - ACTINOS

LEVEL .25. - LAVIS

LEVEL .26. - EQUAGON

LEVEL .27. - DOOMOS

LEVEL .28. - CYRON

LEVEL .29. - YS

LEVEL .30. - ANGELIOS

LEVEL .31. - RHYNIA

LEVEL .32. - ANURA

LEVEL .33. - GORGONOPSIA

LEVEL .34. - SEYMOUR

LEVEL .35. - CALLIPTERIS

LEVEL .36. - DEVON

LEVEL .37. - XYLODIS

LEVEL .38. - GYMNOS

LEVEL .40. - ASTRACODA

Settlers

01—"START" 11—"CHOPPER"

21—"PASTURE"

02—"STATION" 12—"GATE"

22—"OMNUS"

03—"UNITY" 13—"ISLAND"

23—"TRIBUTE"

04—"WAVE" 14—"LEGION"

24—"FOUNTAIN"

05—"EXPORT" 15—"PIECE"

25—"CHUDE"

06—"OPTION" 16—"RIVAL"

26—"TRAILER"

07—"RECORD" 17—"SAVAGE"

27—"CANYON"

08—"SCALE" 18—"XAVER"

28—"REPRESS"

09—"SIGN" 19—"BLADE"

29—"YOKI"

10—"ACRON" 20—"8EACON" 30—"PASSIVE"

VALHALLA

The Sanctuary - loptgw

The Chapel - uhgwil

The Tower - abhett

PIERRE LE CHEF

Greece - TZATZIKI

West Indies - PLANTAIN

Mexico - FAJITAS

China - WONTON

France - CHOUX

apróHIRDETÉS

Hirdess!

Hirdetési tarifánk: 60 karakter 100 Ft. A szöveget és a befizetési nyugtát (részben postautalványon) a szerkesztőségbe küldjétek.
1399 Budapest, Pf. 701/765

IMAGINE KÖNYV MAGYARUL!

Megjeleint a várva-várt magyar nyelvű Imagine könyv az Amigas és PC-s Imagine rajongóknak és azoknak, meg szeretnének ismerkedni a programmal. A 242 oldalas, gazdagon illusztrált kötet - részben színes oldalakon - megrendelhető a Kiadónál.
A könyv fogyasztói ára: 768,- Ft

Kapható még:
Amiga felhasználók kézikönyve
Ára: 392 Ft

Érdeklődni lehet:
Arany Sándor
Tiszteltádvár Össző, Fő u. 64.
Tel.: (06-56)-450-191/307 mell.

AMIGAHOZ 2.5"-es 120 MB-os CONNER winchester eladó.
Agocs Péter • Tel.: (52) 366-352

Amigához hangdigi 2.900 Ft-ért eladó.
Tel.: (32) 316-734 - 14 óra után.

Amigához 3.5"-os külső drive-ot vennék. Csak gyári érdekel.
Léderer György • 1212 Budapest, Dunadűlő 3/b • Tel.: 276-16-38

Eladó 386SX/40, 2 MB RAM, 40 MB HDD, 1,44 MB FDD, VGA C. monitor/512 kB, AdLib/hangfalak, PGA bill., egér. Sédői Csaba, Komárom
Tel.: (34) 343-836

AMIGA 500 (1 MB, V.1.3), egér, joy, TV-modulátor, lemezekkel olcsón eladó.
Tel.: (56) 379-503, este.

3.5DD USA Polaroid DataRescue mágneslemezek 590 Ft/doboz áron eladók!
Falk Péter
Tel.: 135-12-89
1399 Budapest, Pf. 701/55.

Eladó német minőségi 52 MB SCSI HD 500 vagy 500+-hoz, 2400-as, márkos intelligens külső modem, beépített tömörítéssel (PC-hez is jó) csak 14.000 Ft. BBS-ezéshez, levelezéshez ideális.
Tel.: 258-09-04

SEGÍTSÉG!!! A500-hoz való MACROSYSTEM SCSI-2-es külső HD-m és az install lemeze egy vírus következtében jobblétre szenderült. Keresem azon földi halandókat, akik rendelkeznek ilyen install lemezzel, vegyék fel velem please a kapcsolatot telefonon, levélben, vagy küldjenek egy másolatot a címre. Nem leszek hálaatlan! Megpusztulok vincci nélkül! Keresek továbbá SCSI-2-es Quantum 3.5"-os 540 MB-os vagy ennél nagyobb vinccit, barmi-

ilyen 500-hoz való turbókórhát, A1200-hoz PCMCIA videodigitalizátort. Potenciális vevő vagyok ezekre a HW-kre
Palásti Zoltán • 6348 Érsekhalma, Fő u. 25. • Tel.: (79) 363-998 (7-16-ig)

Eladó AMIGA1200 + 80 MB 2.5"-es wincsi + 50 MHz FPU + 1084S monitor egyben vagy külön.
Érdeklődni: Gerencsér Balázs
Tel.: (92) 317-318.

AMIGA 1200 gépet vennék. Max. ár 44.000 Ft.
Tel.: (66) 361-795.

AMIGA 1200-as számítógép eladó.
Tel.: (66) 361-012.

Eladó ATARI JAGUAR konzol 5 játékkal. Ugyanírti eladó Philips 8833lt monitor. Jaguarra programcsere is érdekel.
Tel.: (76) 327-155.

AMIGAHOZ Video Backup hardware + software eladó!
Érd.: Fekete Gábor • 4700 Matészalka, Fellegrvár Köz 13. • Tel.: (44) 313-663.

Eladó GVP turbókártya 1230/II, 40 MHz 68030, 40 MHz 882, 8 MB RAM + óra. 72.000 Ft + AFA.
Molnár Sándor • Tel.: 294-55-14.

ParNet, illetve AT-buszos (2.5->3.5) winchester kábel olcsón eladó! Valamint A500-hoz HD kontrollor eladó.
Vámos László • Tel.: 184-97-43

Kedvenc AMIGA1200-esem korban hozzálított winchester lárságát keresi. (170 MB-öség találtak előnyben!)
Kavacs János
5516 Körösladány, Baross u. 9/1.

AMIGA1200, 2 MB Fast-RAM, 68881 FPU 28 MHz, HD-s külső drive, 420 MB 3.5"/80 MB 2.5" HDD-vel, THOMSON RGB monitorral eladó. Lehet külön is.
Fekete János • Tel.: (76) 472-761

Eladó AMIGA500 (1 MB RAM), TV-modulátor, 2 db egér, egérpád, joy, lemezek + egy köteg szakirodalom. Írjal, meg-egyezzünk.
Weigert József • 5500 Gyomaendrőd, Bajcsy u. 28/A.

Eladó Amiga500, 2,5 MB RAM-mal, összekapcsolható Kickstarttal (1.3 és 2.0), bootselectorral, joystickakkal, egérrel, TV-modulátorral, hangdigi-vel 30.000 Ft-ért. Amiga 500-hoz eladó még: stereo hangdigitalizáló 8.000 Ft-ért, 286AT-emulátor (Vortex Atonce) 7.000 Ft-ért, külső 3.5"-es drive 8.000 Ft-ért.
Tel.: 06-84-315-040

Eladó 286/16 MHz, 1 MB RAM, 20 MB HDD, 1.2 FDD, EGA monitor, 56 KByte újság 90/1-93/12. Ár: 25.000 Ft.
Tel.: 160-1981 (9-16 munkanap), Baranyiné.

Olcsón eladó AMIGA 500 (1 MB), 1802 monitor, tartozékok • Tel.: 276-92-74.
GVP 1230 + /EC030-40, 68882-40, 5 MB RAM/ turbókártya realis áron eladó.
László Csaba • 5700 Gyula, Magocsi u. 6. /V. • Tel.: 66/362-225.

AMIGA1200, 170 MB HDD tele-programmal + 50 lemez + joy eladó 70.000 Ft-ért!
Nagy Péter • 3881 Abaújszántó, Petőfi út 32.

Eladó AMIGA1200, TRA turbókártya, 4 MB SIMM RAM, 270 MB HDD, 3.5" külső drive. Egyben és külön is, vagy PC-re cserélhető.
Finta Csaba • 8100 Várpalota, Liliom u. 12.

Eladó AMIGA CD³² 5 CD-lemezzel (Microcosm, Rise at the Robots) + joypad + joystick + újságok 38.000 Ft-ért. CASIO VDB-100 karóra 9.000-ért.
Daneluszkj Zoltán • 4400 Nyíregyháza, Rajk László u. 38.

A1200 + 2.5" 80 MB HDD + C10855 monitor + kiegészítők 74.000 Ft-ért eladó.
Csöndes Áron • Tel.: 215-78-05.

Sürgősen eladó egy kifutó állapotban lévő Amiga 600 + 100 db lemez + lemeztartó + 2 db joy + színes képdigitalizáló. Irányár: 40.000 Ft
Kiss Béla
2766 Tápászet, Jázmin út 15.

Eladó AMIGA1200 + Philips pra BCM852 színes monitor, 50 db lemez

játékprogramokkal, porvédővel, egérpád, 2 db extra joy.
Mindössze 63.000 Ft.
Kucpeczik Csaba • Budapest, Koronai u. 14. A/8. • Tel.: 260-86-23

Blizzard 1220 turbókártya (28 MHz-es 68020, 68882, 4 MB RAM, óra) A1200-eshez eladó.
Jávör Balázs • Tel.: 271-78-90

Amiga 500 különkiadású, A500 + A590 hard disk (20 MB + 1 MB FAST RAM), A500-hoz 14 MHz-es turba kártya, A4000-30 és A4000-40-es processorkártya eladó. Ár: 20.000, 33.000, 10.000 Ft. • Tel.: (99) 332-623

GVP PhonePack tax, üzenetregisztráló, mail-bax kártya Amiga 2000 / 3000 / 4000-hez áron alul eladó (esetleg csere is lehetséges). • Tel.: 185-75-75

Budatétényi Amiga Klub

Minden szombaton 9:30-tól 15:00-ig.

Budatétényi Művelődési Központ,
Budapest XXII., Nagytétényi út. 35.

"Világ Amigáival Egyesületet"

Inf.: Ilyés Ernő • Tel.: 226-97-63

Bélyeg
helye

GURU
BUDAPEST
Pf. 701/765
1399

Feladó:

☐
☐
☐
☐
☐

A Csokonai Művelődési Ház
értesíti a számítógép rajongókat,
hogy minden szombaton
számítógépes börszét tart
10 és 14 óra között.

Programcsere különböző
számítógép típusokra

Gyertek el, várunk titeket is!

Csokonai Művelődési Ház
1155 Budapest, Eötvös u. 64/66.
Tel.: 169-0495, 189-2240

Jelentkezési lap

Szeretnék veletek táborozni! Nagyvisnyón 1995. augusztus 20-27-ig.

Nevem:
Címem:
Életemkorom:

A részvétel díja: 8990 Ft (napi háromszori étkezéssel)
5200 Ft (étkezés nélkül)

☐ Kérek étkezést a tábor alatt
☐ Nem kérek étkezést a tábor alatt
A befizetési csekket a jelentkezési lap kézhezvétele
után postázzuk. Jelentkezési határidő: 1995. július 15.

IGEEEN! Megrendelem a
GURU

kiadásban megjelenő
CD GURU-1

☐ Befizetési csekket kérek.
☐ Utánvétellel rendelem meg.

☐ CD GURU 95/1-es számot kérem
☐ CD GURU 95/2-es számot kérem
☐ CD GURU 95/3-es számot kérem

Utánvételes megrendelés esetén a 990 Ft-os vételár mellé a
postaköltséget felszámítjuk!

Kérem, hogy küldjenek a részemre befizetési csekket az alábbi előfizetésről:
☐ 1 éves CD GURU előfizetés (4 szám) (3500 Ft)

Megrendelőlap

<input type="checkbox"/> GURU 1993/9-10	<input type="checkbox"/> GURU 1992/1	<input type="checkbox"/> GURU 1994/9-10	<input type="checkbox"/> GURU 1993/3
<input type="checkbox"/> PC GURU 93/1	<input type="checkbox"/> GURU 1992/2	<input type="checkbox"/> GURU 1994/10	<input type="checkbox"/> GURU 1993/4
<input type="checkbox"/> PC GURU 94/1	<input type="checkbox"/> GURU 1992/3	<input type="checkbox"/> GURU 1994/11	<input type="checkbox"/> GURU 1993/5
<input type="checkbox"/> PC GURU 94/2	<input type="checkbox"/> GURU 1992/4	<input type="checkbox"/> GURU 1994/12	<input type="checkbox"/> GURU 1993/6
<input type="checkbox"/> PC GURU 94/3	<input type="checkbox"/> GURU 1992/5	<input type="checkbox"/> GURU 1995/1	<input type="checkbox"/> GURU 1993/7
<input type="checkbox"/> PC GURU 94/4	<input type="checkbox"/> GURU 1993/1	<input type="checkbox"/> GURU 1995/2	<input type="checkbox"/> GURU 1993/8
<input type="checkbox"/> PC GURU 94/5	<input type="checkbox"/> GURU 1993/2	<input type="checkbox"/> GURU 1995/3	<input type="checkbox"/> GURU 1993/9
<input type="checkbox"/> PC GURU 94/6	<input type="checkbox"/> GURU 1993/3	<input type="checkbox"/> GURU 1995/4	<input type="checkbox"/> GURU 1994/1
<input type="checkbox"/> PC GURU 94/7	<input type="checkbox"/> GURU 1993/4	<input type="checkbox"/> GURU 1995/5	<input type="checkbox"/> GURU 1994/2
<input type="checkbox"/> GURU 94/8	<input type="checkbox"/> GURU 1993/5	<input type="checkbox"/> GURU 1995/6	<input type="checkbox"/> GURU 1994/3
<input type="checkbox"/> GURU 94/11	<input type="checkbox"/> GURU 1993/6	<input type="checkbox"/> GURU 1995/7	<input type="checkbox"/> GURU 1994/4
<input type="checkbox"/> GURU 94/12	<input type="checkbox"/> GURU 1993/7	<input type="checkbox"/> GURU 1995/8	<input type="checkbox"/> GURU 1994/5

...db * 198 Ft = Ft

☐ Kérem, hogy az alábbi számokat
utánvétellel küldjék el a részemre:
☐ Kérem, hogy az alábbi számokból
küldjenek befizetési csekket:

Összesen:

..... Ft

Árunk a postaköltséget nem tartalmazza!

Kérem, hogy küldjenek a részemre befizetési csekket az alábbi előfizetésről:
☐ 1 éves GURU előfizetés (2480 Ft)
☐ 1/2 éves GURU előfizetés (1240 Ft)
☐ 1 éves JOYPAD előfizetés (2480 Ft)
☐ 1/2 éves JOYPAD előfizetés (1240 Ft)
☐ 1 éves JOYPAD előfizetés (676 Ft)
☐ 1/2 éves JOYPAD előfizetés (338 Ft)

PDZÓNA

Thor 2.01

Egy sokarcú program

Már több levelezéssel kapcsolatos programról írtunk, de úgy látszik, ez a témakör is számtalan lehetőséget nyújt a programok írásával foglalkozók részére. A skandináv istenség nevét viselő program az egyik legújabb e programok között.

A program segítségével könnyedén kezelhetjük a legváltozatosabb levelezési formátumokat: QWK, BlueWave, UUCP, SOUP, Hippo, Omen. E formátumok mellett lehetőség van a sokok által használt NComm program vezérlésére is az ARexx interface-en keresztül. Bár használata nagyobb előzetes konfigurálást igényel, mint pl. az AmiQWK, sokak számára kedvező lehet, hogy egyetlen programmal történhet a különböző helyről származó levelek feldolgozása. E feldolgozás első lépése, hogy a meglévő packet-eket automatikusan saját formátumra konvertálja, így megnehezíti más program használatát.



A program shareware, regisztrációs díja \$30. A használatához OS2.04+-re és hard diskre is szükség van. Ha a használt partíció a szabad hely kritikus méretűre csökken, a program rendszeres figyelmeztetéseket küld, hogy elkerülje a lemez teljes megteleését.

mpeg_play 1.03

Egy multimédia formátum

Sok fajta animációs formátumhoz mutattunk be lejátszó programot, de eddig az MPEG file-ok lejátszására szolgálók valahogy kimaradtak. Az mpeg_play segítségével lehetőség nyílik MPEG tömörítésű file-ok megtekintésére is.

A program több fajta megjelenítési módot támogat, az ECS és AGA chip kész-

leten kívül OpalVision, Retina és Picasso II grafikus kártyák is képes az animáció lejátszására, és támogatja az EGS library-keket is. Mivel sem az ECS, sem az AGA chip készlet nem támogatja a 24 bites megjelenítési módot, több fajta (ditherézzel elérhető) mód közül választhatunk. A megjelenítés lehetséges HAM, HAM8, 16 és 256 színű szürkeórnyalotos, és különféle ditherézzel (ordered, Floyd-Steinberg és egyéb hibrid típusok) palettás képernyő módokban.

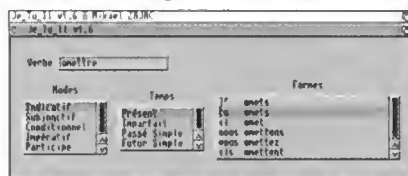
Az MPEG formátumnak nagy előnye az ANIM formátumokhoz képest a nagy tömörsége, pl. 2942 képkockából álló 160x120 felbontású animáció hossza csak 11.5 MB (összes tömörítési arány ez esetben 1:14.6-hoz, ami más file-ok, ill. más encoder esetén akár 1:50 is lehet). Azonban van egy hátránya is az MPEG formátumnak: nagy számítási kapacitást igényel a kitömörítése. E miatt nem is kell csodálkozni, hogy a program futtatásához minimálisan 68020-ra van szükség (a 68000-es változat nagyon-nagyon lassú lenne). De a sebesség még súlyos kíváncsiságokat gerjeszt, hogy maga után egy alapképzésű 1200-on is. (Még egy 50 MHz-es 68030-on sem szögöl a lejátszás.)

A program használatához a 68020-on kívül OS2.0-ra is szükség van. Érdekes lehetősége a programnak, hogy a dekódolt képkockákat képes a program automatikusan kimenteni, hogy azok pl. ANIM formátumú (gyorsan lejátszható) file-lá legyenek összefűzhetőek.

Je_Tu_II v1.6

Franciául sem egyszerű

A francia nyelvet tanulók és használók számára lehet hasznos e commodity-ként megvalósított segédprogram, mellyel a rendhagyó francio igék (kb. az igék 50 %-a) ragozása kereshető elő a programhoz tartozó adatbázisból. A kiválasztott igéket a Clipboard-on keresztül más programba is egyszerűen átvehetők.

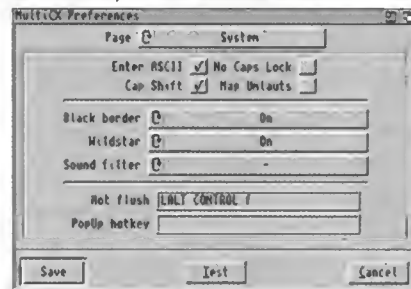


A programhoz rövid francia nyelvű, AmigaGuide formátumú dokumentáció is tartozik.

MultiCX Prefs 1.9

Kis komfort...

A GURU 95/2 számában már írtunk a ToolType-okon keresztül konfigurálható MultiCX commodity-ról, mely kis méretben sok hasznos szolgáltatást kínál meg. A MultiCX Prefs segítségével, mely a MultiCX-től független program, a konfigurációs sokkal kényelmesebbé tehető.



A gadlayout.library használatára épülő felhasználói felület, a beállításokra vonatkozó feszít mód, tölég a MultiCX kezdeti konfigurációs könnyíti meg. A program freeware, az 1.9 verzió a MultiCX 1.72+ változatának támogatására készült.

GoldED V3.0.3

Ismét egy lépés

Bár már a GURU-ban a GoldED-ről is jelent meg egy nagyobb ismertető, a PD zóna keretében még nem írtunk róla. Az új 3.0-as változat megjelenése jó alkalom a rövid újdonság ismertetésre.

A GoldED egy programozók részére készült editor. A rengeteg lehetősége közül néhány fontosabb korlátlan mélységű undo és redo parancs, 410+ ARexx utasítás, xpk tömörítés és kódolás lehetősége, toolbox kialakítás (a Toolmanagerekhez hasonlóan), intelligens tabulálás, felhasználó által definiálható grafikus felület, tolding (egyes szövegrészek megjelenítésének vezérlése) és az egyik legnagyobb újdonság a szintaktikai elemző modulok beépítésének lehetősége. Ez utóbbi bemutatására két modullal együtt jelent meg a program, az egyik C++, a másik Mail parser.

A program shareware, regisztrációs díja 30 vagy 40 DM, az utóbbi esetben nyomtatott dokumentációt is kaphatunk. A shareware változat maximálisan 1000 sor kezelésére képes.

(JOCO)

PROGRAMOZÁSTECHNIKA

Ebben a számban az előző számban elkezdett program folytatását találhatjátok meg. Ugye mindenki örül, hogy a FORWARD-as eljárások közül már csak két darab van hátra? Ha igen, akkor van egy nagyon rossz hír, az pascal engedi az eljárásokon belül újabb eljárások definiálását, akár még include file-akat is használhatunk... Ha egy kis díszítést rakunk a programba, akkor még 5 számot meg lehet vele tölteni anélkül, hogy egy sor plusz kódot írunk.

Ehhez persze include file-akat használnék, amiket akár 25 program kapcsán le lehetne közzélni... Hasznos ötlet, de túl nagy ganaszág úgyhogy hanyagoljuk. Egy apró probléma viszont növeli a kinyomtatott tárráskód méretét, és mellé még lassít is, ez pedig a kötelező tördelés. (NEM, nem a kulcsot tördeljük bele a zárba, nem is a lemezt Brazil üres sörös-üvegébe, hanem a tárráskódot ide erre a két oldalra!) Ez a ganasz dolog azt okozza, hogy egy sort két sorra kell bontani, ami ugye plusz eljáráshívást és plusz paraméterátadást jelent. Meg időnként egy-két egyéb plusz műveletet. Célzerű minden olvasónak ezt visszatélni megcsinálni és az olyan sorokból mint:

```
Writeln('GURU ECC V1.',  
      '08');
```

vagy mint (még szebb):

```
Write('GURU ECC V1.');
```

```
Writeln('08');
```

egy jóval egyszerűbb sort csinálni, ami a következő:

```
Writeln('GURU ECC V1.08');
```

Ugye ez egyszerűbb, gyorsabb szebb, egyszerűbb. Csak egy baj van vele, nem mindig tér be így a kiírandó szöveg arra a szűk helyre. Szóval az ilyen újra össze kell rakni. Persze a help szöveget lehet külön file-ból is olvasni, úgy mint például a Huffman elvű támrításkód. Persze ennek az a hátránya, hogy a help file-t ilyenkor nektek kell megírni, és lehet, hogy van olyan aki csak gyorsan begépel a tárráskódot és látja, hogy egy file-t hiányol és megérkezik, hogy BUG van a kódban, de nem nézi meg, hogy a HELP eljárás az ami turcsán viselkedik, mert nem talál egy file-t. Ezt a problémát viszont elég jól ismerem, ugyanis sok tárráskód gyűjtőt láttam már aki így járt, és 5. magyarázatra értette csak meg, hogy mi a baj.

Persze ennél sokkal szebb a dolog megfordítva, úgy hogy a tápprogram rakja ki a saját tárráskódját, a dokumentáci-

ót, és minden egyebet. Egy ilyen öninstaláló kód nem is nehéz megírni, és lehet, hogy ezeken az oldalakon is elátardul majd valami ilyesmi, meg majd egy valami install program is. Azak már mindjárt használhatóak lesznek egy játék megírásánál...

Ha már itt tartunk, akkor lehet, hogy valami primitívebb játékot is tudunk majd írni, amit persze szabadon meg lehet piszkálni, és már kész is a saját játékok... Persze, addigra meg kéne tanulnia jó kommentezést, mert anélkül egy nagyobb tárráskódban nem lehet eligazodni. A mostani kommentekéi olyan a GURU programozástechnika rovata, mint egy kamaly levél egy konkurens újság legendás rovatában. (Jó-jó, tényleg nem kéne nekik INGYEN reklámat csinálni, de mit tegyek, ha nem a Brazil híres a beszúrkálósra, hanem az a bizonyos úr.) Sok tuntas értelmes dolog, közte még több marhasággal. Róadásul ilyenkor a saját írombaimba szurkálak be. (A kamalyságról jelen esetben csak annyit, hogy tudam, hogy ezek a kódok így semmit sem érnek, de kellenek majd a nagyobb programokhoz, és ezért megpróbálom őket kamalyan venni.

Na a fél oldal bevezető után lassan jöhet egy kevés kód is, közte rengeteg téraldalt, vagy annál hosszabb komment-tengerrel, aminek a tarmóját az előző szám óta kicsit átdolgoztam, így sokkal szebb, sokkal jobb(an zabálja a helyet).

```
Procedure EncodeFile;  
  Var F,Fl:File;
```

```
{  
*****
```

ELJÁRÁS: EncodeFile

Egy adott file ellátása hibajavító-kóddal, és a javító-kóddal ellátott változat mentése

Paraméterek:

Név	Típus	Funkció
F	File	Forrásfile
Fl	File	Célfile

Pontos adatok:

Az F és az Fl file-oknak nem szabad megnyitva lenni. Az Fl file megnyitását a WriteHeader eljárás végzi el. A fejlécinformációk globális változóban vannak tárolva. Kiszámításukat a FindFile eljárás végzi, még az EncodeFile

eljárás előtt.

```
*****  
}
```

```
Var CFileName:String;  
  { A feldolgozás alatt álló  
    file neve. }  
CFileSize:Longint;  
  { A feldolgozás alatt álló  
    file mérete byte-okban }
```

```
Procedure InitFiles(F,Fl:File);
```

```
{  
*****
```

LOKÁLIS ELJÁRÁS: InitFiles

Az eljárás az EncodeFile eljárás lokális eljárása, csak annak program-blokkján belül értelmezett, a program más eljárásai által nem hívható.

Egyéb azonos nevű eljárások:

```
DecodeFile.InitFiles  
Lokális: DecodeFile)
```

Funkció:

A file-ok megnyitása, a file-fejléc felírása a WriteHeader eljárással, és a segédváltozók beállítása. A fő képernyő és a státuszablak megrajzolása, a státuszablak állandó adatainak a kiírása a státuszablak megfelelő részére.

Paraméterek:

Név	Típus	Funkció
F	File	Az olvasásra megnyitandó file. A segédváltozók adatait ez határozza meg.
Fl	File	Az írásra megnyitandó file. A megnyitást és a fejléc tényleges felírását a WriteHeader eljárás végzi el.

Pontos adatok:

A file-oknak nem szabad megnyitva lenniük!
A képernyő pillanatnyi tartalmát az eljárás törli.

```
*****  
}
```

Begin


```

{
*****

A háttér megrajzolása

*****

)

TextBackGround(1);
{ A háttérre kékre állítjuk }
TextColor(15);
{ A szöveg színét pedig fehérre }
ClrScr;
{ Képernyőtörölés, ez érvényesíti az
előző két sor hatását. }
GotoXY(20,2);
{ Kurzorpozícionálás:
2. sor, 20. oszlop }
Writeln(Name,Version);
{ A Programnév és verziószám kiírása
a képernyőre. }

{
*****

A státuszablak megrajzolása

*****

)

TextBackGround(2);
{ Az ablak háttérszínének a beállítása. }
GotoXY(5,20);
{ Az ablak bal felső sarkának kijelölése }
Write('/-----');
Write('-----\');
{ Az ablak keretének a felső vonalát
megrajzoljuk. A két sort össze lehet írni. }
GotoXY(6,20);
{ Az ablak következő sorának kijelölése. }
Write('I ');
Write(' I');
{ Egy sor függőleges ablakkeretének
megrajzolása. }
GotoXY(7,20);
{ Az ablak következő sorának kijelölése. }
Write('I ');
Write(' I');
{ Egy sor függőleges ablakkeretének
megrajzolása. }
GotoXY(8,20);
{ Az ablak következő sorának kijelölése. }
Write('I ');
Write(' I');
{ Egy sor függőleges ablakkeretének
megrajzolása. }
GotoXY(9,20);
{ Az ablak következő sorának kijelölése. }
Write('I ');
Write(' I');
{ Egy sor függőleges ablakkeretének
megrajzolása. }
GotoXY(10,20);
{ Az ablak bal alsó sarkának kijelölése }

```

```

Write('\-----');
Write('-----/');

{
*****

Filekezelés: megnyitás

*****

}

{$I-}
{ Az I/O Ellenőrzést a program végéig }
Reset(F,FRecSize);
{ A bemeneti file-t megnyitjuk olvasásra, az FRecSize konstans által
megadott blokkmérettel. }

{
*****

Hibakezelés: I/O hibák

*****

}

If IOResult<>0 Then Begin
{ Volt hiba a megnyitáskor? }

Writeln('HIBA!!!');
{ Kiírunk egy hibajelzést! }
Write('EncodeFile.Initfiles');
Write('Filekezelési hiba, a');
Write('hibaforrás nem azonos');
Writeln('sitott. ');
Write('A hibát a program nem');
Writeln('tudja kijavítani...');
Writeln('Kilépés...');
{ Kiírjuk a hiba leírását és a
program továbbhaladási ágát. }
Halt(1);
{ Kilépünk a programból. }
End;

{
*****

Filekezelés: Megnyitás,fejléckiírás

*****

}

WriteHeader(F1);
{ A célfilet megnyitó, és a fejlécet a
célfileba kiíró WriteHeader eljárást hívjuk meg. }

{
*****

File-információk kiírása a státuszablakba

*****

}

GotoXY(7,25);
{ Kurzorpozícionálás, az ablak 1.
adatsorának elejére }
Write(FileHeader.Name, ' ');
{ A feldolgozandó file nevének ki-

```

```

írása }
Write(FileSize(F),'Byte');
{ A Feldolgozandó file hosszának kiírása }

{
*****

Segédváltozók beállítása a forrásfile
adatai alapján

*****

}

CFileName=FileHeader.Name;
{ Átvesszük a nevet a Headerből }
CFileName=FileSize(F);
{ Eltároljuk a filehosszt, a későbbi
státuszkiíréshoz }
End;

{
*****

Lokális eljárás vége:
InitFiles
Programblokk:
Procedure EncodeFile

*****

}

```

Már megint nyakamon a 2 oldal vége, pedig csak egy eljárást raktam be, ha így haladok akkor jövőre sem végzünk, pedig még több hasznos programot kell leközölni, bár attól tartok, hogy ehhez a 2 oldal kevés, több pedig egyrészt nincs, másrészt ha lenne, akkor sem a programozástechnika kapná meg a plusz oldalakat. Az a szép ebben a dologban, hogy eljárást nem szabad két szám között függőben félbehagyni, és így mindig csak 1-2 eljárás fér be a 2-2.75 helyett, a maradék helyet viszont nem igazán lehet mivel kitölteni, ugyanis 1/4 oldal az kevés egy komoly cikkhez, játékleírást pedig nem lehet a programozástechnika mellé betenni. Marad az, hogy programötleteket rakunk be.

E havi ötletünk:
1 szavas helyesírás-ellenőrző

A szótövekből és a toldalékokból megpróbálja összerakni az adott szót, és jelzi ha nem sikerült. Szótöveket és toldalékokat képes tanulni külön szótárfile-okkal. (Egy RPG szövegértelmezőjéhez is hasonló program kell, ott még a jelentést is el kell tárolni.)

Varju Gergely

Szerkesztőségi megjegyzés:
mivel a sorozatban ismertetett forráskód a következő számban véget ért, a beérkezett reagálásoktól függően szeretnénk eldönteni, hogy Turbo Pascal forráskód mennyire számít elfogadhatónak egy, immár (mondjuk) 100 %-osan Amigás újságban. Várjuk leveleiteket!

PC CD

CLUB KoBaK

ACES OF THE D	8,430	LODE RUNNER	5,160
ARCADE T O	1,120	LOST EDEN	7,390
AWARD 3GAMES	6,200	MAGIC CARPET	9,520
BC RACERS	6,430	MEGARACE	2,430
8IG RED AD	7,480	NHL HOCK. '95	8,710
BLADE WARRIOR	1,120	NOVASTORM	8,900
BLOODSTONE	3,760	OCEAN BELOW	2,440
BLOWN AWAYS	5,980	PANZER GENERAL	8,430
BUREAU 13	10,900	QUANTUM GATE	4,990
COM AD. STAR	3,120	QUARANTINE	7,320
CYBERIA	9,880	REBEL ASSAULT	4,990
CYBERWAR	6,950	RENEGADE	8,260
DAEDALUS EN.	12,330	RETRIBUTION	6,390
DARK FORCES	9,990	RISE OF THE R	5,350
DELTA V	9,520	SANTA'S CHR C.	2,400
DESCENT	7,740	SEA WOLF	3,130
DISCWORLD	10,560	SECRET WEAP	3,260
DOMINUS	8,790	SEX CD-K	1,990-5,900
DRAGON LORE	5,880	SINK OR SWIM	1,920
FATE OF STARLORD	2,990	STAR CRUSAIDER	8,830
FIFA SOCCER	8,300	SUPER KARTS	9,990
FIRST ENCOUT.	8,260	SYSTEM SHOCK	9,680
FORT DR.RAD	3,900	TEMPTATION 4G	9,310
FRANKENSTEIN	1,920	THE ANIMALS	2,440
FREDDIE FISH	7,260	THE PSYHOTRON	3,900
GHOSTS	8,440	TICONDEROGA	8,260
GUILTY	8,840	TWIN CAL 2 G	3,960
HELL	5,980	UFO	4,840
INOEDINATE D	5,180	UNDER K. MOON	9,990
INTER. ATHLETICS	1,120	VIRTUA CHESS	8,430
INTER. SOCCER	1,920	W COM. III	12,250
IRON ASSAULT	7,250	WARCRAFT	8,300
ISLE OF THE D	1,920	WOODRUFF	6,970
KLUCK & PLAY	9,210	WORLD ATLAS V5.	2,990
KYRANDIA 3	7,190	X.WING C.	9,710
LANDS OF LORE	8,660	ZEPHYR	8,970
LITTLE BIG ADV.	9,520		

HA BEKÜLDÖD A CÍMEDET, MINDEN HÓNAPBAN ÚJ ÁRLISTÁT KÜLDÜNK
POSTAI ÚTON! BOLTUNKBAN ÚJ LEMEZES INFORMÁCIÓS ÚJSÁG
KAPHATÓ. HA HOZOL LEMEZT, VAGY VÁSÁROLSZ NÁLUNK, AKKOR
INGYEN, EGYÉBKÉNT LEMEZÁRBAN!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

Az árak az ÁFÁ-t tartalmazzák!
Tagoknak 10% kedvezmény. Nyitva: H-P: 9-18, Sz-V: 9-13
1024 Budapest, Margit krt. 29/b. Tel./fax: 1362-483

SONY MUSIC JÁTÉK

GURU 95/2

A megfajtás: Emergency on Planet Earth

A nyertesek:

Fontos József, Budapest
Bakó Tamás, Budapest
Réti Tamás, Heves
Ludmann Lóránt, Pécs
Dojcsák Annamária, Mándók
Kovács Sándor, Debrecen
Tóth Attila, Debrecen
Balogh Seweryn, Budapest
Soós László, Hódmezővásárhely

GURU 95/3

A megfajtás: Philadelphia

A nyertesek:

Gugyi Zsolt, Pécs
Balogh Péter, Sátorajújhely
Székely Gyula, Debrecen
Verle István, Budapest
Dancs Péter, Szigetvár
Bálint Kálmán, Zalaszentgrót
Dohos Ádám, Nyíregyháza
Mayer Zoltán, Taksony
Ifj. Manenk István, Vác
Hegedűs Attila, Mosonmagyaróvár

Gratulálunk a nyerteseknek,
a nyereményeiket a Sony postán küldi el.

Kedvezményes akció!!!

Két csoportra bontottuk az 1994-es kedvezményes újságokat, hogy könnyebb legyen a vásárlás.

GURU 1994/1-től 1994/7-ig (7 szám) 1253 Ft helyett

GURU 1994/8-tól 1994/12-ig (4 szám) 852 Ft helyett

Extra kedvezmény, amíg a készlet tart:

GURU 1992/1-től 1992/5-ig (5 szám) 825 Ft helyett

GURU 1993/1-től 1993/12-ig (11 szám) 1960 Ft helyett

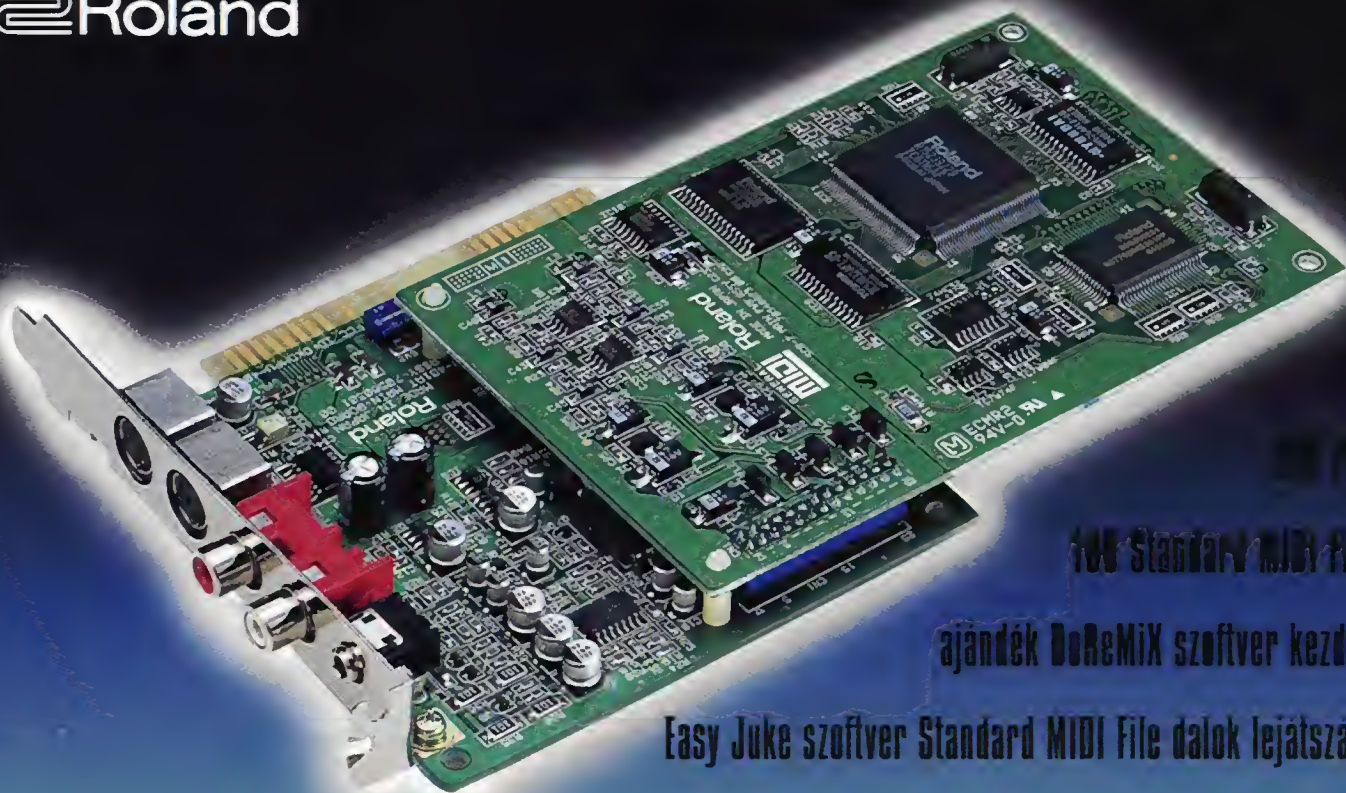
A PC GURU iránt érdeklődőknek felhívjuk a figyelmét a PC GURU kedvezményre is:

PC GURU 1993/1-től 1993/2-ig (2 szám) 396 Ft helyett

PC GURU 1994/1-től 1994/7-ig (7 szám) 1386 Ft helyett

A megrendeléseket várjuk a GURU címére:
GURU Budapest, 1399 Pf. 701/765

 Roland



100 Standard MIDI File dal

ajándék DoReMiX szoftver kezdőknek

Easy Juke szoftver Standard MIDI File dalok lejátszásához

kompatibilis a legtöbb ismert hangkártyával

Megérkezett !

Sound Canvas Daughterboard

100 Standard MIDI File dal

8 dekkarrier, 119 filmhangszer

beépített kórus és zengető effekt

128 hang polifón



Midi - Music Roland Márkából
1077 Bp. Wesselényi u. 57
Tel: 3414-735 Fax: 2600-079

ACOMP

Commodore Amiga 600	28792 Ft	Profex 3.5" DSHD lemez (11 db/form)	680 Ft	Monitorok	
Commodore Amiga 500/500 plus	23992 Ft	Profex 5.25" DSHD lemez (11 db/form)	288 Ft	14" mono VGA (800x600)	11760 Ft
Commodore Amiga 1200	43992 Ft	Commodore 64 midi - szoftverrel	5200 Ft	14" PGA color SVGA (1024x768,0.28,LR)	26992 Ft
Commodore Amiga 1200 Desktop D.	47992 Ft	Képdigitalizáló (színes) Atari ST-hez	2392 Ft	14" Daewoo color VGA (640x480,0.39)	23600 Ft
+ 250MB hard disk (2.5"-es)	36990 Ft	Swiftly Amiga mouse (3 gombos)	2000 Ft	14" Daewoo color SVGA (NI,LR)	33200 Ft
Commodore Amiga CD 12 + 2 játék	31992 Ft	Mouse Pad	200 Ft	15" Daewoo color SVGA (LR,NI,Digital)	45200 Ft
Comm. A. 4000/040-25MHz/6MB/0MB	239920 Ft	Real Time Clock Amiga 1200-hoz	2000 Ft		
Comm. A. 4000/030-25MHz/4MB/0MB	143920 Ft	Midi Amiga Interface	2800 Ft	I/O kártyák	
Philips 8833III monitor	31992 Ft	Handyscanner (fekete-fehér) Amigához	14392 Ft	IDE + HDD/FDD 2S1P1G, 2 buffer	1560 Ft
Comm. A570 CD-meghajtó A500/500+	11192 Ft	Rockey Advanced Video Keying for A.	19992 Ft	IDE + HDD/FDD 2S1P1G VESA LB.	2880 Ft
Commodore A-520 TV-Modulator	3992 Ft	Sound Enhancer Amigához	1992 Ft	Realtek VGA kártya 256 kB RAM	3300 Ft
Commodore Amiga > EuroScart kábel	392 Ft	1.76 MB HD Amiga külső drive (OS2+)	13592 Ft	Trident 9000C/1 VGA 512 kB RAM	4880 Ft
Commodore C-64 II	7432 Ft	2.5" - 2.5" Hard disk kábel	792 Ft	Trident 8900D VGA	2992 Ft
Commodore C-64 GameSet	7992 Ft	Beyond the minds eye (computer anim.)	2392 Ft	Cirrus 5429	10800 Ft
Commodore C-64 TERMINATOR Set	7992 Ft			ET4000W32P	18880 Ft
Commodore datasette	2792 Ft	Quickshot Joystickok 25 féle típusban			
Commodore MPS 1270 printer (C-64)	15920 Ft			RAMok, winchesterek	
SEGA Megadrive + 2 pad + 4 játék	18392 Ft	PC árak:		414256 - 128kB RAM	720 Ft
SEGA Megadrive + 1 pad + 1 játék	12792 Ft			814260 - 512kB RAM	4360 Ft
SEGA MegaCD II + 3 CD játék	39192 Ft	Alaplapok		256 kB/ 1 MB/ 4 MB 70 ns SIMM modul	1600/4160/15120 Ft
SEGA MegaCD II + 1 CD játék	31992 Ft	386DX-40 MHz 128Kb cache (CHIP,AMI)	11992 Ft	4 MB SIMM 70 ns 36 bit	16992 Ft
SEGA Game Gear + 1 játék	11192 Ft	486SLC-50MHz	10800 Ft	8 MB SIMM 70 ns 36 bit	33992 Ft
512 kb óras memóriabővítő	3992 Ft	486DX-XMHz 256Kb c. 3Vesa, 7ISA, 4*72 pin RAM		16 MB SIMM 70 ns 36 bit	55992 Ft
1.0 MB-os óras chip bővítő A500+-ba	5592 Ft	EXPERT chipset, Award bios, 3-5V	12552 Ft	32MB SIMM 70 ns 36 bit	103200 Ft
1.0 MB-os óras chip bővítő A600-ba	6392 Ft	486DX-XMHz 256Kb c. 2Vesa, 7ISA, 4*72 pin RAM		270/ 420/ 520 MB hard disk	17760.20400.22400 Ft
2.0 MB-os óras bővítő A500/A500+-ba	7992 Ft	VIA Pluto chipset, Award bios enh., 3-5V	12792 Ft	730 MB hard disk	31992 Ft
8.0 MB-os óras fast bővítő A1200-ba	50392 Ft	486DX-XMHz 256Kb c. 3PCI, 4ISA, 4*72 pin RAM		1000 MB hard disk AT-BUS	63920 Ft
2.0 MB PCMCIA bővítő (A600, A1200)	11992 Ft	SIS chipset, Award bios enh., 3-5V IDE	14800 Ft	2200 MB hard disk SCSI	148000 Ft
Noris MB 80 3.5" lemeztartó	392 Ft	486DX-XMHz 256Kb c. 4PCI, 2VESA, 4ISA, 4*72 pin RAM	17992 Ft		
Noris DB 100 5.25" lemeztartó	392 Ft			Hangkártyák:	
Noris porvédő Amiga 600	792 Ft	586 60-66MHz, 512Kb c. OPTI.,3PCI,2VL	19992 Ft	SB 16/ SB 16 Multi CD OEM	13360,12992 Ft
Noris porvédő C-64 I/II	72/632 Ft	586 90-100MHz 512 c. OP.,AMI,4PCI,2VL	31992 Ft	SB 16 PRO CSP/ SB 32 AVE	24800,28400 Ft
NoName 3.5" DSHD lemez	392 Ft			Gravis Ultra Sound (256)/GUS Max (512)	15192,26960 Ft
NoName 5.25" DSDD lemez (BULK)	152 Ft	Processzorok		GUS ACE	15920 Ft
Maxell 3.5" MF2-2HD lemez	872 Ft	486DX2-66 MHz proc	IBM 11600 Ft	WD Paradise Expert 16DSP (MultiCD,WT,GM)	16720 Ft
Maxell 5.25" MD-2HD lemez	552 Ft		INTEL 18800 Ft	Hangfalak	2448- 10992Ft
Wonderline 5.25" DSHD lemez	264 Ft	486DX2-80 MHz processzor	Cyrix 16992 Ft		
Polaroid 3.5" DSDD/HD lemez	512/792 Ft		AMD 17200 Ft	Egyéb termékek:	
Polaroid 5.25" DSDD lemez	392 Ft	486DX4-100 MHz processzor	AMD 20992 Ft	Processzor ventilátor/Cooler	800-1600 Ft
Profex 3.5" DSDD lemez	432 Ft		INTEL 29992 Ft	Mono kézi scanner 256 szűrke	7992 Ft
Profex 3.5" DSDD lemez (11 db/form)	472 Ft	586 Pentium 66/75MHz	37400,38400 Ft	Egerek	992-6992 Ft
		586 Pentium 90/100 MHz	54392,76000 Ft		

Babylaz, 1.44MB FDD, IDE+ 2S1P1G, 101 gombos bill.		14" VGA mono, 256 kB			14" color VGA LR, 512 kB VGA				14" color SVGA LR, 1Mb VGA			
		270 MB	420 MB	520 MB	270 MB	420 MB	520 MB	730 MB	270 MB	420 MB	520 MB	730 MB
A386SX-40 MHz	2MB RAM	60.304	62.944	64.994	73.004	75.664	77.644	87.236	80.988	83.628	85.628	95.220
T486SLC-40 MHz	2MB RAM	64.024	66.664	68.664	76.724	79.364	81.364	90.956	84.708	87.348	89.348	98.940
C486DX-40 MHz	4MB RAM	69.704	72.344	74.344	82.404	85.044	87.044	96.636	90.388	93.028	95.028	104.620
C1486DX2-66 MHz	4MB RAM	85.184	87.824	89.824	97.884	100.524	102.524	112.116	105.868	108.508	110.508	120.100
C486DX2-80 MHz	4MB RAM	90.776	93.416	95.416	103.476	106.116	108.116	117.708	111.460	114.100	116.100	125.692
A486DX4-100 MHz	4MB RAM	95.448	98.088	100.088	108.148	110.788	112.788	122.380	116.132	118.772	120.772	130.364
Pentium 66 MHz	8MB RAM	135.952	138.592	140.592	148.652	151.292	153.292	162.884	156.636	159.276	161.276	170.868
Pentium 100 MHz	8MB RAM	191.368	194.008	196.008	204.068	206.708	208.708	218.300	212.052	214.692	216.692	226.284



1125 Budapest, Királyhágó utca 2. • Tel/Fax: 156-6790

1135 Budapest, Szent László út 74/a (volt Mautner Sándor)
Tel. / Fax: 149-6165, Tel.: 140-2101 vagy 06-30-410-500

Nyitvatartás:

hétfőtől péntekig 9:00-17:00 - ebéddő: 12:30-13:00, szombaton 9:00-13:00

Áraink az 1 év garanciát ígen, de az ÁFÁ-t nem tartalmazzák!
Áraink mindenkorai változtatásának a jogát fenntartjuk!

Toshiba/TEAC 4x sebességű CD-ROM, AT-BUS
29.992 Ft

**Több mint 50 CD³² program,
több mint 70 SEGA MEGADRIVE
és SEGA GAME GEAR program**

Filmvilág

KISASSZONYOK



Senkit ne tévesszen meg a film címe, a Little Women nem lányregény! A film alapjól szolgáló, 1868-ban írott kárvy egy XIX. századi család krónikája. A March család hölgytagjai, négy kisasszony és édesanyjuk, kénytelenek térni nélkül helyt állni a polgárháború sújtotta Angliában. Az egész alkotást óthatja a családi tűzhely melegének sugárzása, mely tagadhatatlanul romantikus hangulatot kölcsönöz a filmnek. Persze ebben nem kis szerep jutott Jan Roelt látványtervezőnek. A négy kisasszony négy külön személyiség. Gillian Armstrong, a rendező különös gonddal választotta ki a színésznőket. A film főszereplője Jo, aki a felnőtt kor küszöbén kétségbeesetten keresi helyét a világban. Személyisége szinte sugárzik, élénk és érzékeny teremtés, akit Winona Ryder nagyszerűen formál meg. Nővére, Meg (Trini Alvarado) sokkal visszafogottabb, hagyománytisztelő és emelt gyönyörű. A csendes, jószívű és mélyen vallásos Beth szerepét Claire Danes kapta. Amy a legkisebb lány pedig a szemünk előtt nő fel, az ánzó kislányból asszonnyá cseperedik. A történet annyira elbűvöl a nézőt, hogy érzi a Moch lányok minden rezdülését. A filmet már csak azért is érdemes megnézni, hogy lássuk milyen egy manapság sajnás ritkóságnak számító, igazi család.

BÁRHOL, BÁRMIT, BÁRMIKOR... (...HA AKAROD)



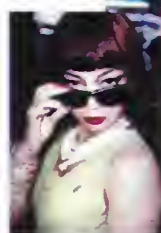
Jane DeLuco (Whoopi Goldberg) a klubénekesnő úgy dönt elhagyja New Yorkot és Los Angelesbe megy. Egy hirdetés kapcsán találkozik Robin Nickersonnal (Mory-Louise Parker), aki útítársat keres a nyugati part felé. A két nő között hamarosan barátság szövődik és Pittsburgben csatlakozik hozzájuk Jane barátnője, Holly (Drew Barrymore) is. A kis társaság hamarosan olyan közösséggé tarr össze, amely leginkább egy családhoz hasonlítható. A film első tele erősen emlékeztet Ridley Scott Thelma és Luise-ára, de itt az a hangsúlyos, hogy ezek a lányok mit tesznek egymásért. Ez a turcsa hőmas tele van ellentétekkel. A leszbikus és kiábrándult Jane Robinban találja meg azt, amit keresett, míg Robin a halálos kár hardozójaként ismeri meg igazán, milyen szeretetben élni. Holly pedig egy sajatos keveréke a tisztoságnak, a romlottságnak és a noivításnak. Ez a három lány mégis bebizonyítja nekünk, hogy az igazi szabadság olyan kapcsolatokból takad, amelyek tetszabadítanak minket.

ED WOOD



Tim Burton legújabb filmjében Edward D. Wood Jr. életét dolgozza fel. Az ólthatatos Wood (Johnny Depp) sohasem odtá fel álmát, hogy sikert orasson Hollywoodban, mint rendező. Furcsa filmeket készített meglehetősen bizzar szereposztással, mégis vagy talán éppen ezért emelkedett a halhatatlanok közé Ed Wood. A film Wood karrierjének csúcspontját idézi fel, kezdve Lugosi Bélával való összebarátkozásától, egészen legnagyobb művének, a Plan 9 from Outer Space elkészültéig. Burton így nyilatkozott a főszereplőről: „Lelki rokonságot érzek Wooddal. Olyan mély szenvedéllyel készített filmet, hogy egyáltalán nem érdekelt, mit gondolnak a munkájáról az emberek. Kigúnyolták filmjeit, kinevették transzvesztita hajlómát, mégsem törődött vele.”. A film részletesen ábrázolja Ed és Lugosi Béla (Martin Landau) egymáshoz kötődését, amely megtelelt egyfajta apofü kapcsolatnak. Igazán értékes perceket szerezhet magának, aki beül a moziba erre a klasszikus hangulatú tekete-tehér filmre.

STREET FIGHTER



Egy újabb rettenetes Van Damme film, omire tömegek tognok beáromlani a moziba. Akik ismerik a jótékat, már csak kíváncsiságból is bemennek, hogy mit lehetett belőle kihazni. Természetesen von egy kis történet is verekedésekhez, ami keretet ad az egésznek; a hét hánapja tartó polgárháború tartuláponitján a lázadá hadúr, Bison főbornak több mint hatvan túszt ejtett. A toglyokért csekélyke 20 millió dallárt kér, 72 órán belül. Az Egyesült Nemzetek csapatainak parancsnaka, Guile (Jean-Claude Van Damme) ozanbon nem hive az egyezkedésnek, inkább a tettek mezejére lép, annál is inkább, mert személyes elszómolnivaló is von a főbornokkal. Ezzel nem csak ő van így, s ez majdnem végzetes galibát okoz, de persze végül a gonosz elnyeri büntetését, a jók pedig győzedelmeskednek. Szerintem ez a film áriási visszalépés Edward R. Pressman számára. A Tőzdecápák és A holló után talán nem kellett volna ezt elküvetni, bár lehet hogy kasszasiker lesz. Kérdés hogy megéri-e?!



Bevezető

Hegynyi üdvözlétem szakadjon minden Kedves Olvasóra (egyszerűen: K.O.)! Csak tessék, csak tessék, erre parancsoljanak.

Megnyílt hogyománysón hívonta tartandó Atori Oldalok Cirkusz! Csak tessék, csak tessék... Nemrég volt május elseje. Nem tudom, kinek mi jut róla eszébe, nekem speciel az Amigások által szervezett össznépi Motoroló 68k moxális, melyen mi, Atarisok is kinn díszlegettünk szép számmal. Istenem, milyen jó is volt ennyi Intel-teretözésmentes gépet látni ilyen zord időkben... A gépek megtértek békében egymás mellett, megvolt az egészséges kölcsönös érdeklődés, így szép az élet. Utólag is szeretném megköszönni a szervezőknek a meghívást, a legközelebbin, karácsonykor is kinn leszünk, remélem, még többen.

Ismét itt a jó tavasz, le a télel! Gondolom, mindenki rohon gépét hátrahagyva a természet lágy ölére triss levegőt szívni, meg érje egy kis természetes naptény is, ne csak a monitoroké. Aki mégsem enged o csábításnak, annak azt mondam, hogy... helyes, hiszen hava ez a nagy rohanás, lesz még jövőre tavasz, meg milyen messze is van az a lógy ői, minek pénzt, tüdőt, energiát pazarolni rá, nem?! Jó az a karosszék...

De mielőtt elvesznék az idill ecsetelésében, inkább bekonterólnám o moi műsort. Előétel gyanánt kezdhetjük egy kis 96ktró-nyi ingyencséggel. Mago a tótogás a nagyszerű Obsession (UDS) flipperről szóló ismertető lesz, átkötésnek pedig a Greg által összerakott hírek lesz. Jó csemegezés, oddig is viszlát mindenkinek, o jövő hónapban is jelentkezik Lord Chaos meg a többiek...

Lord Chaos

96k-trológia miniben

Valomikor április közepén hal volt, hol meg nem... (hogy ne lett volna, hiszen akkor nem írnék róla...) de hogy ne szaporítsam feleslegesen a drága oldalt, volt Brémában a szokásos Fried Bits nevezetű campo, ahol főleg Falcanosok neveztek. Erről a kiváló compo-ról moradt tenn ránk néhány 96ktró relikva. Itt van pl. a

Terrorise Your Soui

Coders: Lucky Of St /

Scynacore / The Innovator

nevezetű (94 kB), mely o versen győztése lett. Sikerült is ebbe az apró méretbe belesűriteni sok mindent, mondjuk a design-on meg is érződött. Lótható itt pl.

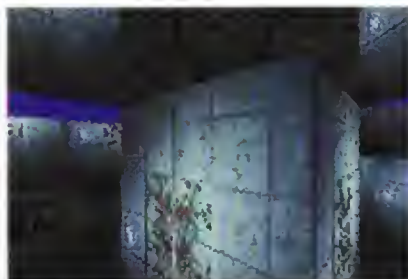
higony-effekt, texture mapped cső, dothóló, Tempest 2000 fx stb., jól dolgoztak a skacok, le a kalapot.

Egy másik ilyen csecsebecse, a Stax Doomlino

Code: Torzanboy

Music: Tyon

tulajdonképpen egy télkész (ohne platon+padló) Doom algoritmus, mely-



ben azért már vannak nem ortogonális falak és szintkülönbségek is, ígéretesnek néz ki a drágo. Ja és a sebessége sem pite. Ha ebből játékot akamak csinálni -



már pedig úgy néz ki a dolog - akkor az minden Falcanosnak beszerzendő lesz.

UDS - Obsession

Mély tiszteletem az olvasóknak! Azt a megtisztelő feladatot kaptam, hogy egy, a Greg coma (és team) őtól mór beharangozott gigatlipperről írjak néhány sort. Ez az Obsession megjelenése után mór is nagy port kovort Atarisok és más számítógépes flipperezők köreiben. Hírlik, róla hogy a golyóbist boszorkónyosabban kezeli mint a rettegett Pinball Illusions CD³²-n (ezt nem én találtam ki, hanem a Sakmon! Mórpedig ha Sak mondja, akkor az úgy is van... tőleg, hogy szóltam a kollégáknak, tűntessenek el mindenféle adatbeviteli eszközt előre...). Egyszóval ez a golyókergető egyszerűen tenoménis. Szegény Lord Chaos cimbora, eddig nagyon ódzkodott mindentéle flippertől állítva, mindentéle nyavalyát lehet tőle szerezni, azóto mindent gömbölyűnek lótt, meg minden keze- (lába-)jügyébe kerülő osztalba belerűg, lökdösi, molesztálja az istenadtfókat mondván, tréningben akar

morodni. Magyarán gyógyíthatatlan eset, nincs mit tenni; hírlik, készülnek tanulmányt iml róla. Miután mindenki kellően megrettent az utóhatásoktól, tolytat-hatjuk.

Az őtolam tesztelt verzió (sajnos) Ste-s, Falconon egyelőre "hagyja mogót" tutatni. Betöltés és a password megadása után a tömenü gördül elénk. Itt az F1-F4 key-ekkel tudjuk beindítani a megfelelő pályát (experte próbálkozhatnak a tel/le nyilak plusz ENTER kombinációjával, de ezt csak telnőttek jelenlétében!), szókőz-zel megtekinthetjük a híres görög filozó-tus, Szókratész tóblóját rajto halondónk betűkből kirokható azonosítóját, valamint az általunk elért és a legmagasabb pont-szám közti áthidalhatatlan távolságát. Vé-gül (de nem utolsósorban) o Falcanosok megcsodálhatják az ESC + 'y' hatásáro rosszul végrehozott telbontás váltással egybekötött Desktapot, amely a játékból voló kilépést hivatjo szimbolizálni. A min-denki őttal sikeresen végrehozott F billen-tyű lenyomása után máris a megfelelő jó-téktér jelenik meg. Most szólok a zené-szeknek, hogy aki eltelejtette kikapcsolni keyboardját vagy egyéb MIDI-s bemeneti eszközt, az most újraindithotja gépét, mert mast veszett el o billentyűvezérlés. Nem, nem kell megköszönni, hogy előre szóltam, hiszen ez csak természetes. A já-ték billentyűvezérlése roppant egyszerű. A két SHIFT rugdossa az ütőket (ők pedig a labdót), az ALT / SPACE / CAPSLOCK segít-ségével toszigóthatjuk az asztalt bal / kö-zép / jobb irányból, a le nyílalt pedig kilő-hetjük skulóknat. Ennyi nekitutás után lő-sük, mivel kedveskednek o pályák.

AQUATIC ADVENTURE - Ez egy igazi be-melegítő pályo, sok vízzel és hallal (csak Cousteau rajongóknak és úszni tudók-nak! - Lord Chaos), tőként kezdők számá-ra (Aki nem hiszi, nézze csak meg a követ-kezőt... Zongorázni - izé, flipperezni - lehet o különbséget!). Adjuk meg o galyónak a kezdőlöketet o le billentyűvel. Ezt elen-gedvén ha eltölöljük a jobb felső sarok-ban a S, E, A betűk közül villogót, akkor jön az első scorezápor, egyébként itt a három betűt kell bekapcsolni, akkor lesz hólás a gép. A betűk villogítását egyéb-ként lehet "shittelni" a (ki gondolta vol-no...) SHIFT keyekkel. Itt egy kis örögi TILTmentes asztaltőncoltatás + SHIFT hosz-nátalával szép summákat kasszirozhatunk be. Ha labdónk beért a játéktér közép/al-só szokoszába, igyekezzünk megtartani minél hosszabb ideig. A ratináltabb egyének már találkozhattak egy apró buggal, miszerint egy mogas szögben ér-kező labda néhány esetben "ótrepűl" a már bemozdult után. Ha ekkor szoktam hallani a legszerényebb emberektől is leg



arc- és hagymapirítóbb káramkodásokat. A pályák megtervezése is segít megátszúlni, olyan prima szögben tudnak elhúzni a labdák az utak között, hogy csak Sherlock Holmes tudja kinyamazni pontos meglétét. Egyébként ez a pálya a legjobb példa arra, hogy ha a labda pantasan a két út között akar nagy tüggőleges sebességgel távozni, akkor az istenek szerelmére, ne mozdítsuk meg az utakat, a pálya alján található kicsi útközt ez az esetet hivatalos kivédeni, azaz visszaüti a labdát a pályára. Ha itt viszont beleklimpálunk, úgy bevágjuk utunk aljával a golyót a lyukba, hogy csak na. Aztán meg jöhet a dörgedelem meg a reset. Próbáljuk meg sokszor betölteni a kép tetején lévő kagylóba. Ha kiraktuk a P, E, A, R, L (gyöngy)betűket, akkor van kb. fél percünk ismét betölteni ide. Ekkor aztán dől a lé. Ha esetleg tellővetelkar nem jobbra, hanem balra nem izétes (NOT TASTY), más esetekben szép összeget találsz, néha pedig a KICKBACK-eket (a két alsó lecsordogálónál lévő "visszaüti") kapcsolgatja ki/be. Érdemes néha a mélyre is lesüllyedni (Még? - *Lard Chaos*) egy kis potya szkörért is. Azt hiszem, erről a pályáról ennyi elég is lesz.

X-ILE ZONE - Ugh! Ez a legnehezebb pálya, kifejezetten militárisa érzelműeknek. Na ez aztán kemény kiképzést adhat bárkinek, még egy lordkáoszon is kitog. Javasolom minden energiátöltésgésben szenvedő alanynak, itt tombolja ki magát! Egyébként itt misziókat kell végrehajtani, hogy hogyan, arra még nekem sem sikerült rájönni egészen, ezért csak néhány támponttal (*nem tamponnal*, az *már más játék!* - *Lard Chaos*) tudok szolgálni. Ajánlott a kép közepén található D, E, A, T, H betűkkel jelzett kapcsolókat aktiválni; ha ezek után még életben vagyunk, Ez aztán igazi tértimunka, nasza! Érdemes még a különböző "telüljárók" is végigmenni (LIGHT WAR), ezenkívül a LIFE-t is kirakni.

BALLS & BATS - Yuhé, egy vérbeli amerikai sport (gyengébbeknek: baseball) klaválá flipperes adaptációja. Nagyon bájos egy pálya, buti a riporter hangja, ahogy kommentálja cselekedeteinket, maximális élvezet, no cukor! Itt sok ún. HOME RUN-t kell csinálni, azaz a felső íven kell áthaladnunk jobbról balra, ezzel tudunk egy negyed kárt megtenni, amit a közepén található rombusz világítja sorakégyzetei szimbolizálnak. Persze ezt a ritu-

álét a beütéseknek kell megelőznie, ezzel indítjuk a nagy hajrát, ezt a közepén található elkerített terület aljának bal részébe kell beletárolni. Kis szünet után elkezdődnek a passzok, most legyünk résen, mert ez a legmeredekebb része a játéknak. A SLOW BALL-t (lassú labda) kapunk, szerencsénk van, de ha egy jól középre célzott DEATH BALL-t kapunk, akkor rég végünk. A csavart labdánál is elég nagy a lutri, az utak előtt a golyó "táncot lejt" győzzük csak elkapni. Ha a startlabdát elkapjuk, indulhat az időre való futás. Négy ilyen "futás" után megvan a meccs, kapjuk a szöröktől duzzadá csekket. Ha még van tutkasziválnók, akkor csak kerreg egyet a gép jelezve, hogy siesünk, mert lejár az időnk, s kezdetjük újra bedobálásokat. Érdemes még a belső területre is bejutni, itt a SAFE-et kell kirakni, de egyes betűk bekapcsolásával időt nyerhetünk (ADDING TIME) stb. Ha ügyesek vagyunk, még a nemzeti ligát is megnyerhetjük.

DESERT RUN - Na, ez a Paris-Dakar rallye hű flippermása, Lord Chaos kedvence. Talán ez a legizgalmasabb pálya. Alkataból mutatkozik, hogy itt Párizsból indulva Dakarig kell eljutnunk, a bal felső részen található térkép mutatja, hol vagyunk, alatta a három autó közül a világitá pedig azt, hogy hanyadikak a versenyben. Itt röviden annyi a teendők, hogy először pénzt szerezzünk, amit vagy a közepén található telüljárón vagy a közepén található kis telüljárón áthaladva tehetünk meg. Ezt a benzinkútnál (jabbközep) váltunk benzinre s ily módon feltankolva máris mehetünk a következő szakaszra teljesíteni a nagy ívben (DESERT RUN). A pénzt 100 KRONOR-ban mérik, egy ilyen 100-as egy égő bekapcsolásához elég, ha az összes világít, akkor elérjük a következő állomást (STAGE). Ha a jobb alsó részen villog a stap tábla, ide lökjük be a golyót izibe, ennek hatására a nagy ív elején lévő lámpa zálden világít, ide is van fél percünk belőni, ekkor aztán szélsébesen száguld autánk a következő állomásra, a cél persze Dakar (*nekem már sikerült, bibibi - Lard Chaos*)! Szubjektív véleményünk szerint ez a legizgalmasabb pálya a karmyéken, Lord Chaos pajti össze is dolgozott rajta kemény 220.571.040 pontot, nosza lehet döntőgetni! Ennyi talán elegendő is lenne a pályáról, végezetül hadd adjak egy jó tanácsot: Tanuljunk meg minél protibban asztalt lökni, nagyon tuntas. Ily módon könnyen visszatudunk hozni oldalt lecsordogáló labdákat, nem kellően megrugott skulákat is kényszeríthetjük arra, hogy átguruljan egy ív holtponjtán (lásd: Desert

Run nagy íve vagy a Balls & Bats Hame Run íve).

Zárszóként még annyit az Amigásoknak, hogy nekik is készül az Obsession. Sziasztak.

- S -

Hírek

Kezdjük egy hazai vonatkozású újdansággal:

Végre-valahára, egy év szünet után elkészült Atari ST-re a COMA lemezúság 8. száma. A csaknem tészsáz cikk összesen 800 kB hasznúságúra sikeredett (több mint az előző három szám együttvével), számos új opció, rengeteg grafika (közük 4096 színűek is!), kellemes zenék, sőt még két magyar játék is található a duplamezes kiadványon, mely éppúgy toglalozik az Atari ST/e és Falcan géptípusokkal mint a Jaguarral... és mindez teljesen ingyen!!! A Falcan-specifikus verzió megjelenése később várható, s maga Lord Chaos is telajánlotta segítségét!!!



Mast pedig néhány hír a nagyvilágból: Pár hónapnyi késéssel, de végre kiadták az Atari World címet viselő brit papír újság első számát, mely az Atari ST Review és az ST Format egyesítésével jött létre. Nagy-Britannia egyetlen ataris magazinja 84 oldalon és 37 ezer példányban jelent meg £2.50-as áron, melyhez plusz még két darab 16-16 oldalas melléklet: az ST Source, ill. az Atari Pro is tartozik. A lap Cover Disk-et nem tartalmaz, viszont egy új szolgáltatással az ún. Reader Disk-kel találkozhatsz az olvasók, melynek lényege, hogy aki igényli, az rendelhet magának a válogatott programokból (és így a kiadvány ára alcsó maradhat!). A cikkek egyébként triszek és érdekesekek, a design és a totók pedig a már megszokott nyugati minőség!

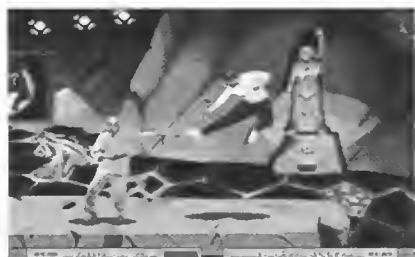
A svéd UDS software-cég Obsession flipper-mániája után (melyet egyébként mast irnak át Amigára is) a korábban már említett SubStationról tudtunk meg azóta egyet s mást. Ez az ST/Falcan Woltenstein-kión realtime gouraud-shaded 3D-s világban játszódik, és speciális Distance & Direction Audia rendszert használ a



hangeffektekhez. A másik nagy durranás a MIDI Link nevet viseli, melynek segítségével négyen is játszhatnak egyszerre (vagy mind egymás ellen, vagy két-két csapatot alkotva) billentyűzet vagy Jaguar Power Pad segítségével.

Az Impact Software-nek köszönhetően találkozhatunk egy Sensi-stílusú vérbeli toclprogrammal Ste-n és Falconon, melynek neve: **Team**. Hardware-scroll kihasználás, averscan mód, 50 frame/s képmegjelenítés, részletesen kidolgozott sprite-ak, több mint 2000 frame-nyi animáció, 32 szín használata Ste palettával, 50 kHz-es hanghatóság a DMA chipnek köszönhetően, s még két szuper minőségű, szintén 50 kHz-es DMA soundtrack. Pergő játék, igazán jó hangulat, rengeteg opció és teljes replay-lehetőségek. Röviden így lehetne jellemezni a game-et.

Hogyha már a különböző klónoknál tartunk, említsünk meg két trancia Mortal Kombat-szerű bunyós programot is. Az Ste-re készülő **The Ultimate Arena** játék a Steam csapattól már kipróbálható öllö-



potban van, míg a Logitron terméke a tolcános **Aazohm Krypt**, melyről még



nem sok mindent tudhatunk. Helyettem beszéljenek inkább a képek...



Jó hír az Apex Media rajongóinak!!! A Black Scorpion egy realtime-renderer progin dolgozik Falconon, mely hatalmas

sebességgel fog light-sourced és texture-mapped képeket kreálni (természetesen a DSP kihasználásával).

Még a tavalyi év folyamán az Atari beperelte a Segát, mivel ez időig a japának több mint 70 ataris szabadalmat használtak tel jogtalanul (pl. a 9 tűs joystick port a Mega Drive-nál és még számos különféle software-algoritmus). A Sega vesztett, így 40 millió dollár értékben kellett vásárolnia az Atari cég részvényeiből, s még további 50 milliót fizet azért, hogy az elkövetkezendő hét évben immár hivatalosan alkalmazza az említett li-

cencket. A két vállalat egy kölcsönös szerződést is kötött egymással játéktejesztéseiket illetően, miszerint (többek között) a Tempest 2000 és az Alien vs. Predator majd Segán, a Daytona Racing és a Virtua Fighter pedig Atari Jogueoron fog megjelenni. Pillanatnyilag az Atari részvények 50 %-a van a Tramiel család kezében, míg 27 % a Time Warner és 8 % pedig a Sega tulajdonát képezi. Nemrégiben nagyon izgalmas adatok láttak napvilágot, méghozzá kedvenc cégünk legújabb fejlesztéséről:

	Jaguar (1993)	Jaguar 2 (1996)
Méret:	9.5" x 10" x 2.5"	10.5" x 12" x 3.5"
Felbontás:	max. 800 x 576	max. 1600 x 600
Színek:	16.777.216	
Portok:	(24 bit TC) (32 bit)	(32-bit Extended TC) (64 bit)
Kontroller:	cartridge/bővítő port RF video kimenet video/audio kimenet 4 kontroller port DSP port 8 irányú joystick	
	6.25" x 5" x 1.6"	5" x 4.5" x 1.5"
I. chip:		
1. proci:	(32 bit RISC) (64 bit buszméret) 26.591 MIPS 26.591 MHz	64 bit RISC (128 bit buszméret) 127.902 MIPS 63.591 MHz
2. proci:	Object Processor	
3. proci:	(64 bit RISC)	
4. proci:	(64 bit)	(64-bit) + multibuffering
5. proci:	-	Texture Mapping Engine (64-bit) realtime Gouraud & Phong shading J/MPEG "COMBI" Chip (64-bit) realtime J/MPEG decompression
	(64 bit)	DRAM Memory Controller
II. chip:		
6. proci:	(32 bit) 26.591 MIPS 26.591 MHz	(4 x 64-bit) "Jerry" Digital Signal Processor
		(32 bit) 53.182 MIPS 53.182 MHz
III. chip:		
7. proci:	Motorola 68000 13.296 MHz	Motorola 68EC020 26.591 MHz
		16 bit, 50 kHz, sztereó hang

(Az adatokat az amerikai Atari Explorer Online, ill. a német Jaguar Mag elektronikus magazinok szolgáltatták.)

Végezetül pedig az Atari UK egyik vezetőjét szeretném idézni:

"Ha a Nintendo és a Sega az East 17 meg a Take That, akkor mi vagyunk a Rolling Stones!!!"

Greg

Assembly

PROGRAMOZÁS

Üdv mindenkinek!

E hónapban nincs más dolgom, mint hogy ismeressem az előző assembly rovatban megjelent torráslistát. Mint már említettem, a program a régi 64-es kor-szokomból származik, amikor még csak ismerkedtem az Amiga rendszerével. Akko-riban volt szükség a Newcomer című já-ték kapcsán nagyobb adathalmazak gyors tömörítésére, amire a 64-es nem vált alkalmas. A megoldás egy Amigás tömörítő szétpakoló rutinjának átírása volt, ám még mindig problémát okozott a tömörített adatok átküldése. Mármint rendszerbarát módon, hiszen a két port közti kommunikáció a körítéssel együtt sem több 20-30 sornál. Mivel nemcsak egy programom volt ami adatokat szol-gáltatott a 64 telé (az Amiga C64 crossassembler akkor már létezett) a kö-vetkező megoldás mellett döntöttem. A program futtatás után indít egy taszkot, mely adott néven létrehoz egy message portot. Bármelyik program akar a 64-es-nek adatokat küldeni, megkeresi a portot, elküldi rá az include file-ban deti-niált tormaűümű üzenetet, s részéről a do-log le von tudva. A továbbító taszk az üzenet vétele után egyeztet a 64-gyel, majd az adatok átadása után az adó program felé nyugtázást küld (válaszol az üzenetre), s újból várakozó álláspontra helyezkedik. A kommunikációs program újbóli indításakor leszedi az első indításkor inicializált taszkot, majd visszatér.

Mindez részleteiben: az első lépések valamelyikében megkérdezzük a rend-szert, hogy létezik-e már a létrehozandó taszk. Amennyiben igen, a program vég-rehajítása a Remove címkén tolytatódik, aha! létrehozunk egy portot, majd össze-állítunk az imént teltelt taszk számára egy, a kilépésre tetszőlítő üzenetet. A kilépésre szőlítő üzenet sajátossága nullázott cím, ill. hossz mező. Ezután az üzenetet kirakjuk a portra, majd megvárjuk a taszk választát, mely ugyanide tog érkezni. Ha ez megtör-tént, rendet roknunk magunk után, azaz tör-öljük a portot, és a DOS WriteChars függ-vényének segítségével közöljük a telhasz-nálóval a történetet. A WriteChars mind-ig a standard autput-ra dolgozik. Ha a taszkot nem találjuk, akkor azért indítottak el bennünket, hogy azt hozzuk létre. Ekkor még megpróbáljuk megkeresni a mast létrehozandó public partot, mert amennyiben létezik, nem lehet még

egyét ugyanavval a névvel elérhetővé tenni. Ha valamilyen meglepő oknál tog-va már létezik ilyen port, kilépünk. Megle-pő, mert nem a mi taszkunk tartozik haz-zá, azaz valaki más hozatt létre C64_Userport néven valamit. Ha minden rendben, a szokásos módon elindítunk egy új taszkot, azaz: helyet toglalunk neki a memóriában, majd bemásoljuk az új pozícióra. A taszk kódja így nem tartal-mazhat relokálándá abszolut hivatkozá-sokat!

Apropó, valamelyik előző GURU-ban már csináltunk valami hasonlót, csak ott az éppen tutó program szegmenslistájá-ból operáltuk ki a bennmaradá részre vo-natkozó bejegyzéseket, így a relokálást a DOS már volt alyan kedves elvégezni szá-munkra. A létrehozandó taszknak termé-szetesen szüksége lesz veremtárra és Taszk Control Blakkra is, aminek a követ-kező lépésekben toglalunk memóriát. A TCB legfontosabb mezőit (név, prioritás, taszk típusú node, verem helye) kitöltjük, majd az AddTask függvényvel művünket útjára bocsátjuk. Ez a kritikus pillanat, olyan mint hajónál a vízrebocsátás. Ha a taszk egy-két másodperc után még mindig él, valószínű életben is marad.

Apropó, a tétlesikerült művelet ered-ménye szinte mindig Guru, úgyhogy ne a két napja renderelő gépen tejjesszük a programot. A gép ugyan multitaszk, de ami sok az sok.

A taszk világra jötte után létrehoz egy message portot, amit az IORrequest struk-túrának szán. Ezután létrehoz egy, a pa-rallel.device-nak szőlő IORrequest struktú-rát, majd megpróbálja megnyitni az esz-kőzt. Mivel a 64-es és az Amiga közti kom-munikáció a CIA chip regisztereinek köz-vetten írásával/alvasásával történik, erre látszólag nincs is okunk. Egy dolog miatt tesszük meg mégis: mivel a portot elvileg csak egyetlen program használhatja, a device-t is csak egyszer lehet megnyitni. Így védjük magunkat attól, hogy egy ké-sőbb elindított program nehozy beleszól-jon a mi tárgalmunkba, illetve így nézzük meg azt, hogy mi nem zavarunk-e meg valaki mást.

Itt is látható az Amiga rendszerének egy gyengéje: ez az a lépés, ami minden programozó jóindulatón múlik. Semmi sem akadályozza meg azt a programot,

melyiken ellenőrzések elvégzése nélkül ír-na bele közvetlenül a portokba, telrúgva evvel mindenki mást. Amennyiben a device-t sikerült megnyitni, létrehozunk a tulajdanképpen kommunikációt szolgáló portot, elnevezzük, majd hazzáadjuk a publikus portok listájához. Most látom csak, hogy a prioritás megadásánál al-kalmazkodtam a Commodore ajánlás-haz, miszerint minden olyan publikus portnak, melyet név szerint tognak keres-ni, nullánál nagyobb prioritás dukál, így gyorsabban meg lehet találni. Ez így igaz, de még sohasem sikerült rajtakap-nom a gépet azan, hogy 8-10 publikus portnál többet használna.

Ha minden rendben, átmegyünk stand-by állapotba (mint jó hallgató a gyakorlaton), s várjuk a gerjesztéseket, azaz a portra érkező üzeneteket. A beér-kezett üzenet Address, ill. Length mezőjét megvizsgáljuk. Ha mindkettő nulla, a message tetszőlítés a kilépésre. Ha nullá-tól különbözik, az ad, ill. az adall tūgg-vény segítségével az adatok átkúsznak a 64-re. (A kommunikációt nem részlete-zem, egyébként se nagy szám. Az alsó négy biten mennek adatok, a többi a szinkronizálásra szolgál.) Ha az összes adat elment, válaszolunk az üzenetre, majd tovább várunk. Kilépés esetén is vá-laszolunk az üzenetre, majd egy ciklus-ban lekezeljük a többi üzenetet, amely esetleg a porton vár ránk. A sikeres átkül-dés tényét imént az Address és a Length mezők nullázásával jelöltük, ezeket mast békén hagyjuk, így jeltünk vissza az üze-netet küldő taszknak, hogy adatait nem küldtük át.

Ezek után a programnak már csak a nagytokarítás, nekem pedig csak az el-köszönés van hátra.

Prunoki
hegyvari@nfs.jozsef.kanda.hu

Ui.: A GURU Amiga rovatával kapcsola-tos dolgokat anonymous FTP-vel le lehet majd szedni a bull.jozsef.kanda.hu-ról (már amennyiben nem rendszerhalál van a gépen, ami mostanában a korlátlan kí-sérletező kedv miatt gyakran előtordul).

SUPERBASE 4

A számítógépes alkalmazások tekintélyes részére jellemző, hogy fő feladatuk a nagy mennyiségű szerkezettel rendelkező (strukturált) adatokkal végzett különböző feladatok végrehajtása. Speciálisan ezekre a feladatokra fejlesztették ki az adatbázis-kezelő programokat. PC-s területről ismertebbek a Clipper, FoxBase, FoxPro, dBase, Access stb., és a jó öreg SuperBase64 (C64). Persze Amigára is létezik számtalan igen jó adatbázis-kezelő program. E terület (ue. táblázatkezelők)

Mi az adatbázis?

Gondoljunk csak egy raktári nyilván tartásra, vagy egy telefonkönyvre. Ezeknél nagy mennyiségű, de egységes strukturájú adatokkal állunk szemben. Az, hogy egységes legyen az adattárgy lényeges szempont, nézzük például a telefonkönyvnél mik is az adatok. Név, cím, foglalkozás, telefonszám, vagyis összesen négy különböző de szorosan összetartozó, azaz egy személyre vonatkozó adat, ún. mezők (Field) vannak. A sok sze-

Hogy kezdjük el?

Gondoljuk át milyen típusú adatokat akarunk majd bevinni, a mezők definiálásakor legyünk előrelátók, mivel kereséskor illetve rendezéskor sok felesleges munkát spórolhatunk meg az ésszerű definiálással. Már telefonkönyv esetén is sokféle szempont szerint kereshetünk. Például szeretnénk egy nőismerősünk telefonszámát megkeresni aki a VII. kerületben lakik és keresztnéve Anna. Ilyenkor ún. szűrőt, filtert alkalmazunk, ami csak azokat az adatokat engedi át, amely az adott szempontoknak eleget tesznek. Eből következik, hogy esetünkben érdemes az irányítószámra és a keresztnévre külön mezőt definiálni. A másik adatbázis „szolgáltatás” az állományok indexelése. Ezzel határozzuk meg melyik mező(k) szerint rakja sorba, indexelje adattáblázatunkat. Egy ésszerűen indexelt állományban sokkal gyorsabb a keresési művelet. Egy-egy adattáblához akár több index is tartozhat (többszörös index), de egynek mindig kitüntetett szerepe van (fő index). Egyszerre több adatbázist is megnyithatunk, így lehetőségünk van az adatbázisok közti kapcsolatok kialakítására.

Ezzel be is fejezem a „bemelegítést”, jó tanácsként a bonyaltalabb adatbázisoknál tartsa a precíz előrelátó tervezés. A téma elméleti szinten is igen érdekes. Aki szeretne alaposabban elmélyedni az



szakemberrel szinte már különálló szakmát képviselnek a számítógépes társadalmon belül, hisz csak ezekből meg lehet élni. Ezért akit érdekel a téma, de nem tud PC-hez térni, bátran ajánlom az Amiga adatbázis-kezelőket, mert tanulni tökéletesen megtekinnek (sőt!). A legelterjedtebb programok Amigán a SuperBase, DataBase, AmigaBase, GaAmiga, de ezenkívül tényleglen mennyiségű, speciálisan egy-egy feladatra írt adatbázis-kezelők (vagy inkább nyilvántartók) léteznek. Utábbiak közül említésre méltó például a VideoBase (kazetta, film), IMBD (PD zána 95/3), DiskCatalog (lemez) és még sorolhatnám. Mivel a GURU-ban nem volt még a témával kapcsolatos (Amiga) cikk, ezért bemelegítésként szeretnék pár lényegi fogalmat tisztázni.

Mik az adatbázis-kezelők legfontosabb funkciói? Először is az adattáblázat létrehozása, feltöltése adatokkal ezek módosítása illetve törlése. Adatok sorba rendezése valamilyen szempont szerint, valamint bizonyos feltételeknek eleget tevő adatok kikeresése, kiválasztása és kinyomtatása.



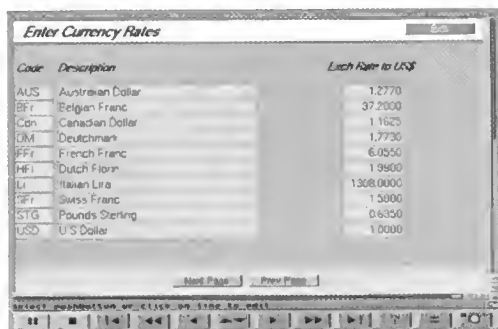
méyl adat (rekord) alkotja adatbázisunkat, táblázatunkat. A táblázat szerkezetét az alkotó mezők száma, hossza, és a benne lévő adatok típusa határozza meg. Típusok a karakteres, numerikus, és dátum lehetnek, hosszuk 255 karakter lehet maximum.

adatbázisok rejtelmeiben elég bő szakirodalmat találhat.

SUPERBASE PROFESSIONAL V4.0 (1.30)

Az Oxxi Inc. 1990-1994-es programja (2 lemez). Futtatásához minimálisan megteszi már egy A500 1 MB-os + külsődrive-as konfiguráció. Mivel kultúr (rendszer)

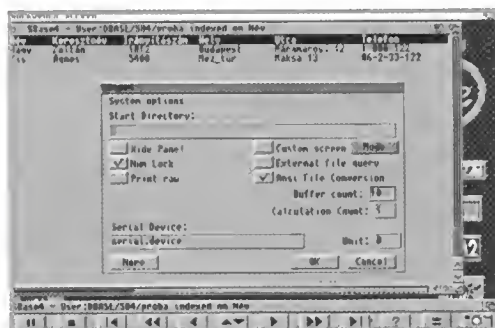
program, így remekül működik mindentéle képtelbontásban támogatja az AGA nyújtotta lehetőségeket, és persze az ARexx támogatás sem maradt ki. Adatokat importálni ASCII kívül a DBase II/III III+, Excel 2.1, és a Lotus 1-2-3 formátumban tudja. A program két különálló, mégis összetartozó (egymásból is hívható) editorból áll, a SBase4 Pro, és a Designer Pro. Utóbbi egy „egyszerű” rajzprogram, képművelet-generátor, amivel az SB4 száraz számbeli adataihoz, illetve az adatbevitelhez kellemes grafikus megjelenítést tervezhetünk. Így az adatbeviteli vagy keresési képernyőnk barátságosabb, érthetőbb, egyértelműbb, beszédesebb és szebb lesz. A kultúrált Amiga stílusú képszerkesztést megkönnyíti a beépített gombok sokasága. Mint mind-



egyik adatbázis-kezelőnek a SB4-nek is különálló nyelve van, esetünkben a DML (Database Management Language).

Miért kell egy adatbázis-kezelő-be nyelvet?

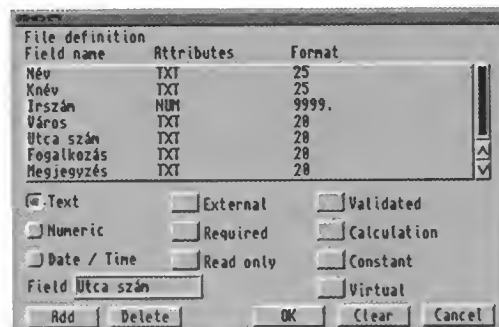
A DML segítségével olyan programot tudunk készíteni amit másként nem, vagy csak igen körülményesen, sok menüpa-



rancs kiválasztásával tudnánk elérni. Külön editorral rendelkezik, mindamellett használata nem kötelező ha csak 1-2 utasítást szeretnénk kiadni. Ilyenkor használjuk az ún. command menüt (Amiga+A). A DML (szerintem) túlmutat a PC-n ismert DBase, illetve FoxPro nyelvein. Leginkább egy fejlett Basic nyelvre hasonlít a közel 200 utasításával. Egyetlen hibája, hogy fordításra (compiler) nincs lehetőség.

Kezdjük el, és nyissuk meg (hozzuk létre) első adatbázisunkat. A műveletsort a New/File menüvel kezdjük, majd az egyes mezők (Field) definiálása következik. Szép sorban határozzuk meg a mezők nevét, tí-

pusát (text, numeric, date) és a hosszát. A definíciós ablakban látható kapcsolók (External, required, read only, valida-



ted...) segítségével a kiválasztott mezőn különböző műveletek (szűrések) végezhetők. Validated-del meghatározható, hogy adatbevitelkor a definiált feltételeknek nem megfelelő adatot mintegy visszadobja módosításra, nem engedi bevenni. Vegyük figyelembe az adatbeviteli sorrendjét, ne olyan mezőhöz rendeljünk feltételt amit csak a későbbiek során viszunk be. Feltételek az OR, NOT, AND, <>, +, -, * stb. mellett többszereplő a LIKE utasítás.

Nézzünk erre pár példát.

Hely LIKE = "Budapest" - csak Budapest írható a mezőbe.

Irányítószám > 1999 OR Hely = "Budapest" - ir.sz. és Budapest korrekció.

Validated-hez hasonlóan működnek a

Calculation és a Constants beállítások. A másik érdekes kapcsoló az External. Ha egy mezőhöz rendeljük akkor mezőbe írt adatnak egy elérhető tájnévre (típusa IFF, GIF, PCX) kell mutatnia. Az IFF tájlok lehetnek hangok, animációk, és képek, ezek a SB4 editorból a Record/Next-Previous External menüvel meg is nézhetőek, illetve meghallgathatóak. Az External, designer és a DML használatával készíthetünk képi (hangos) adatbázist (Multimédia). Ha végeztünk a mezőkkel a SB4. következő kérdése az Index mező(k)-re vonatkozik (normal, unique). Az indexek és a mezők utólagos módosítása bármikor lehetséges, de a mezőknél (értelem szerűen) ne a típust módosítsuk. Fizikailag csak most, az indexelés után jön (jönnek) létre az SB4 adatfájlok.

SB4. Fájltípusok.

- .sbt adatbázis
- .sbd field definíció
- .sbk Funkció bill. kiosztása
- .sbp program (DML) táj
- .sbq Query (szűrő) táj
- .sbt text táj
- .sbu update táj
- .sbv Designer táj

.001-999 indexelt adat

Ha DBase tájlokkal szeretnénk dolgozni (pl. egy PC-s Angol <> Magyar szótár .DBF adataival) két lehetőség közt választhatunk. Az egyik szerint Open/DBase menüvel megnyitjuk a Dbase állományt, de ilyenkor nem tudjuk indexelni az adatbázist, csak a már meglévő DBase adatokhoz tartozó index tájlt (.NDX) tölthetünk be (open/index). A másik lehetséges út a Process/Import menüben adódik a DBase kapcsoló kiválasztásával. Ilyenkor közvetlenül nyitjuk meg a DBase adatokat (.DBF), majd ezt követően mi végezzük el az indexelést.

Adatok bevitel, editálása, valamint az alsó panel nem hiszem, hogy valakinek problémát okozna, ezért nézzük inkább a szűrőket (Query). Mint említettem a szűrő(k) arra szolgál, hogy csak az adott szempontnak elegendő tevő adatokat engedje át (lássuk). A Process/Query/Edit menüvel mindezek végrehajthatóak, de ezen kívül sok más hasznos lehetőséget is találhatunk ebben az ablakban.

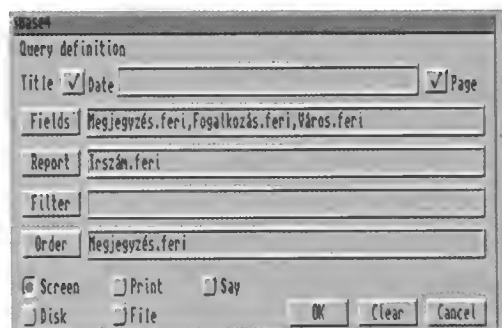
Fields - melyik mezőket kívánjuk látni

Report - matematikai műveletek

Filter - szűrések

Order - rendezés ABC (fordított) és hossz szerint

Filter használata - Név LIKE "A*" (csak "A" betűvel kezdődő nevek)



Query szerint válogatott adatainkat megnézhetjük (Screen), kimenthetjük (Disk, File), kinyomtathatjuk (Print) és a Say segítségével meg is hallgathatjuk.

Ezzel a SB4. elő részét be is tejezném, bár tudom sok mindenről nem írtam. Legközelebb a Designer és a DML kerül terítékre és egy apró program. A gépkönyv 827 oldalas ebből 50% a DML programozásáról szól, így előreláthatólag 1-2 oldalba nem tér be. Ezért ha valakinek problémát jelentene a DML, vagy a SB4, nagyon szívesen rendelkezésére bocsátom lemezen a program teljes 700 kB terjedelmű (angol) dokumentációját.

Angler



Szervuszatok kedveskéim. Olyan aranyosak vagytok így együtt, elmesélem ezért hogy jártam a minap. Egy hosszabb animációt rendereltem LightWave-vel, elindítottam a programot, majd kikapcsoltam a monitort és elmentem otthonról, mondván van kb. két napom, mire kész lesz minden képkacka, ez alatt elintézek néhány dolgot. Mondanom sem kell, amint kihúztam a lábam otthonról, megjelent egy áramszünet. Igaz nem maradt sokáig, de ez elég volt ahhoz, hogy mikor hazamentem, mindössze a Workbench képernyő volt látható az újra bekapcsolt monitoron. Persze, mondják az okások, így jár aki nem vesz szünetmentes tápegységet. Vettem. De ezt sajnos nem járható út a sok-sok amatőrnél, akiknek ráadásul a kisebb teljesítményű gépeik miatt sokszor napokon át kell számoltatniuk egy-egy animációt. Mi hát a megoldás? Nos én mondom egyet. A LW és a Real 3D V2 AREXX partját kihasználva írhatunk egy olyan programot, amely az áramszünet elmúltával megvizsgálja, hogy mennyi készült el az animációból, betölti a programot és folytatja a renderinget. Sajnos az Imagine nem rendelkezik AREXX felülettel, így ezzel nem tudunk automatikus újraindítást végrehajtani.

A következő AREXX program LW-hez készült, de kis munkával adaptálható Real-ra is.

```
/* AutoContinue makrá LW hez
   Készítette Aurum*/
```

```
/* Betöltjük a Rexxsupport.library-t */
CALL ADDLIB('rexsupport.library', 0, -30, 0)
```

```
/* Definíciós rész */
```

```
/* Feldolgozandó scene */
LWscene='3D:scenes/eztcsináljuk.lwscn'
```

```
/* Készülő képek bázisneve */
Kipices='Data:pic/kipic.'
```

```
/* Renderelendő szakasz */
Innen=0
Ide=100
```

```
Haladjunk=1
```

```
/* Kiderítjük meddig készült már el az animaci */
DO i= Innen TO Ide+1 UNTIL
-EXISTS(nevez(i))
END
```

```
/* Akkor tehát itt jártunk */
Innen=1
```

```
/* Vajon nem-e nullás fájl az utolsó? */
```

```
Nos = STATEF(nevez(i-1))
Hossz = WORD(Nos,2)
If VALUE(Hossz)=0 THEN Innen=i-1
```

```
/* Nincs már kész minő? */
If i=Ide-1 THEN EXIT
```

```
/* Megvizsgáljuk, hogy a LW fut-e, ha nem, elindítjuk */
```

```
IF -SHOW('P','LightWaveARExx.port')
THEN DO
```

```
ADDRESS COMMAND 'run >NIL: <NIL:
Toaster:LightWave.fp'
ADDRESS COMMAND Wait 5
END
```

```
/* Beállítjuk a paramétereket és elindítjuk a renderinget */
address 'LightWaveARExx.port'
'LoadScene' LWScene
'FirstFrame' Innen
'LastFrame' Ide
'FrameStep' Haladjunk
'Render 1'
```

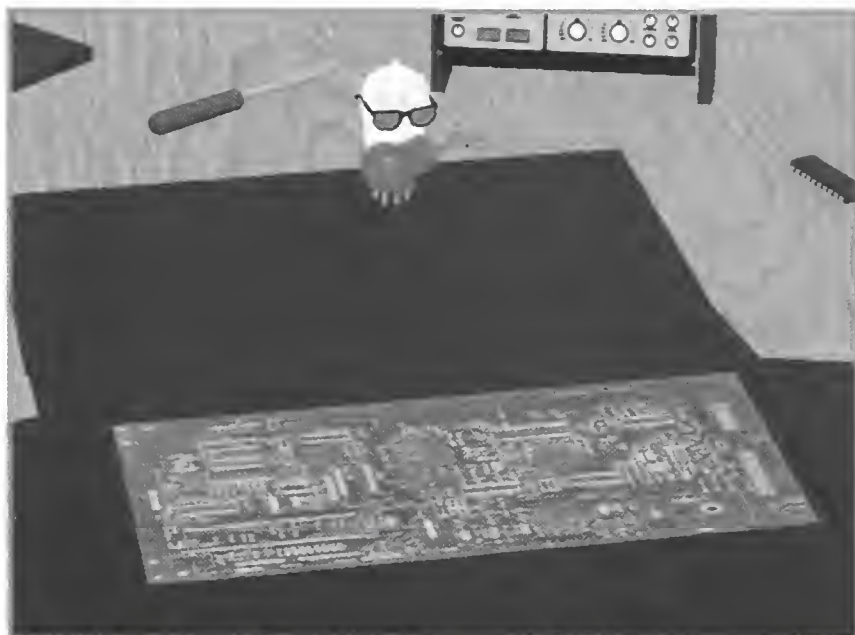
```
EXIT
```

```
/* Sorszámkiterjesztést hozzáadó rutin */
```

```
nevez:
arg fr
name =kipices '000'
name =delstr(name, length(name)-length(fr)-1) || fr
return name
```

Ennyi. Bár a program részletesen kommentezve van, nem árt egy kis magyarázat.

A CALL ADDLIB... sarban betöltjük a rexsupport.library-t. Ebben van definiálva a később használandó STATEF() funkció.





A konfigurációs részben kell beállítani a renderelendő fájl nevét, a kimentendő képek bázisnevét, a renderelendő szakasz kezdetét és végét, valamint a lépésközt. Ezután egy egyszerű ciklussal végignézzük, hogy meddig jutott már el a rendering. Amint egy olyan képet vizsgálunk, amely még nincs a lemezen, kilépünk a ciklusból. Ha az utolsó kép is kész van, akkor szintén kilépünk. Ellenőrizzük, hogy az utolsó elkészült kép nem-e nullás táj, előtordulhat ugyan is, hogy éppen mentés közben jött az áramszünet, ekkor nullás táj keletkezik. Ezt az EXISTS() funkció megtalálja, de akkor is újra kell számoltatni a programmal.

Mielőtt nekiesnénk a program betöltésének, nézzük meg, nem-e kész minden kép. Ha van még mit csinálni, ldeje betölteni a LW-t. Azért a futásvizsgálat az Indítás előtt, hogy a script akkor is használható legyen, ha a renderinget mi állítottuk le és a LightWave már a memóriában van. Ezzel elkerüljük, hogy egyszerre két programunk fusson, ami ugye a szabad memória-méretére jóhatással van.

A nevez() funkció végzi a ciklusszámoló értékének három karakteresre igazítását és a tájnévhez toldását.

Hogyan használjuk a makrót? Erre több megoldás is kínálkozik. Használhatjuk manuálisan is RX makrónév módon, ha egy scene renderelését szeretnénk elkezdni vagy folytatni. Automatikus indításhoz vagy az User-Startup-ba írjuk az előző parancsot, vagy elegánsabb módon készítünk hozzá egy Project ikont, amibe Default Tool-nak az RX parancsot adjuk meg. A programot és az ikonját ebben az esetben a WBStartup könyvtárba kell helyezni. A Workbench betöltődése után így automatikusan indul, de az ikonra kettőt klikkelve mi is indíthatjuk a programot.

Ha már az AREXX-nél tartunk, nézzünk egy másik gyakori problémát. Hosszabb animációk készítésénél általában nincs olyan kép, amely önmaga elegendő volna a paletta elkészítéséhez, mert nem tartalmazza az összes fontos színt. Megoldást jelent, ha az animáció néhány kockáját összerakjuk egy képre, majd ezt használjuk a paletta alapjaként. A művelet elvégezhető manuálisan is, de mi most legyünk egy kicsit kényelmesekek, csináltassuk meg ezt azzal a scripttel, amelyikkel az animációt is tűzeltjük.

A következő AREXX program ADPro-hoz készült, 16 mintát vesz az animáció-

ból, ezeket kicsinyítve egy képre összerakja, majd ebből elkészíti a palettát és az animációtűzést.

```
/* Animációfűzés automatikus palettakészítéssel
```

```
Készítette Aurum */
```

```
trace all
```

```
/* Definíciós rész */
```

```
Picek='a:part1.'
```

```
Anim='data:anims/newanim.anim5'
```

```
Temppic='data:Trashcan/tempmic.'
```

```
Innen=0
```

```
Ide=100
```

```
Haladjunk=25
```

```
ADDRESS 'ADPro'
```

```
LFORMAT 'UNIVERSAL'
```

```
SFORMAT 'IFF'
```

```
/* Mintákat veszünk 16 helyről, egyenlő közönként */
```

```
Temp=1
```

```
DO fr=Innen TO Ide BY (Ide-Innen)%16
```

```
LOAD nevez(fr)
```

```
IF RC ~=0 THEN DO
```

```
SAY 'Hiba! A ' fr'. képkocka nem betölthető!'
```

```
EXIT
```

```
END
```

```
/* Beállítjuk a méretét */
```

```
ABS_SCALE 160 128
```

```
/* Kimentjük tempmicnek */
```

```
SAVE Tempmic || Temp RAW
```

```
Temp=Temp+1
```

```
IF RC ~=0 THEN DO
```

```
SAY 'Hiba! A ' i'. tempkép nem kimenthető!'
```

```
EXIT
```

```
END
```

```
end
```

```
/* Összerakjuk a palettaalapot */
```

```
i=1
```

```
LOAD Tempmic.1
```

```
ABS_SCALE 640 512
```

```
DO x=0 TO 480 BY 160
```

```
DO y=0 TO 384 BY 128
```

```
LOAD Tempmic || i x y 100 0 0 0
```

```
IF RC ~=0 THEN DO
```

```
SAY 'Hiba! A ' i'. tempkép nem betölthető!'
```

```
EXIT
```

```
END
```

```
i=i+1
```

```
END
```

```
END
```

```
/* Elkészítjük a palettát */
```

```
PSTATUS 'UNLOCKED'
```

```
EXECUTE
```

```
PSTATUS 'LOCKED'
```

```
/* Jöhet az animata */
```

```
SFORMAT 'ANIM'
```

```
DO cikla = Innen TO Ide BY Haladjunk
```

```
LOAD nevez(cikla)
```

```
IF RC ~=0 THEN DO
```

```
SAY 'Hiba! A ' fr'. képkocka nem betölthető!'
```

```
EXIT
```

```
END
```

```
EXECUTE
```

```
SAVE Anim IMAGE APPEND
```

```
IF RC ~=0 THEN DO
```

```
SAY 'HIBA! A ' fr'. képkocka nem kimenthető!'
```

```
EXIT
```

```
END
```

```
END
```

```
/* Végül lezárjuk az animacit */
```

```
SAVE Anim IMAGE WRAPUP
```

```
/* Töröljük a felesleges Tempmicet */
```

```
*/
```

```
ADDRESS 'COMMAND'
```

```
DO fr = 1 TO 16
```

```
DELETE Tempmic || fr
```

```
END
```

```
EXIT
```

```
/* Sorszámkiterjesztést hozzáadó rutin */
```

```
*/
```

```
nevez:
```

```
arg fr
```

```
name =Picek||'000'
```

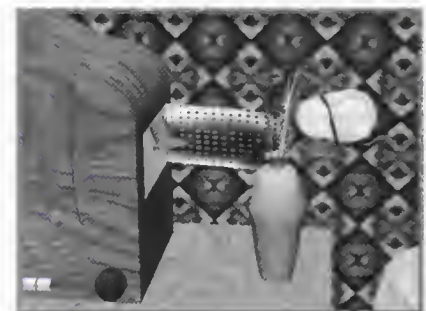
```
name =delstr(name, length(name)-
```

```
length(fr)+1)||fr
```

```
return name
```

Tekintsük át röviden ezt a programot is. Az animáció képeiből sorban betöltünk 16-ot. A % jel az egész osztás jele és nem elírás! A betöltött képeket egységes méretűre alakítjuk, majd átmenetileg kimentjük.

Miután a Tempmicet elkészültek, betöltünk egyet, ezt tizenhatszorosára nagyítjuk, majd betöltjük rá az előző képeket 4x4-es elrendezésben. Ez lesz a palet-



takészítés alapja. Az elkészült palettát lockoljuk.

Az animáció képeit a lépésköznek megfelelően betöltjük, rögzített palettával rendereljük az előre beállított telbon-tásban, majd hozzátoldjuk az animációhoz. Ha az utolsó is kész, lezárjuk az animacit, töröljük a feleslegessé vált Tempmicet és kilépünk a programból.

További jó szórakozást A KIRÁLY-lyal.

Aurum

WORLD ATLAS

Régebbi olvasóink találkozhattak már a GURU 93/7, illetve a PC GURU 93/2 számaiban a World Atlas c. program PC.-s verziójával. Most e méltán népszerű program Amigás, V2.5 -ös váltzatával ismerkednénk meg.

Mire használható a W.A.?

Ez egy Multimédiás program (Wow!) amit egy-egy érdekes adat, információ megkeresésére, csemegézésre, de főleg tanulásra ajánlhat. Tulajdonképpen az aktív felhasználók káre igen behatárolt, hisz a legtöbb ember csak nézegeti nézegeti, egy-egy érdekességet megkeres, rácsodálkodik, majd hónapokig el se indítja a programot. Rendszeres használatra az általános iskoláknak (iskolásoknak) ajánlanám oktatási célakra, de (sajnos) csak a PC. verziót. W.A. turisztikai felhasználása úgyszintén korlátozott mivel nem válaszítni, hogy az utazó laptapot visz magával (Amigáról nem is szólva), otthon meg minnek nézegetni Párizs térképét, mikor ugyanis megvesszük a rendes papír térképet. Utvanalak megtervezésére ennél sokkal jobb ún. rauter programok állnak rendelkezésre (Amiga, PC). Aki találkoztott már W.A.-val az tudja, hogy nem csak földrajzi, hanem sok más információt is kaphatunk az adatbázisból. Ilyenek például az országok nyelve, pénze, zászlója, stb. valamint egy rövidke történelmi áttekintés az adott országról.

De lássuk az Amiga verziót.

A program három lemezes, amihez számtalan ún. data lemez is létezik, ezek

COUNTRY	HUNGARY
CAPITAL	Budapest
INDEPENDENTS	1848-1849
AREA	53010
LANGUAGE(S)	Hungarian
NEIGHBORS	Czechoslovakia (north), Russia
CITIES	Budapest (2,000,000), Munkacs
MAIN RELIGION	Roman Catholics, Protestant
CURRENCY	Forint
GOV. SYSTEM	Köztársaság
DEFENSE EXP.	4.3 % of GDP
LITERACY	98%

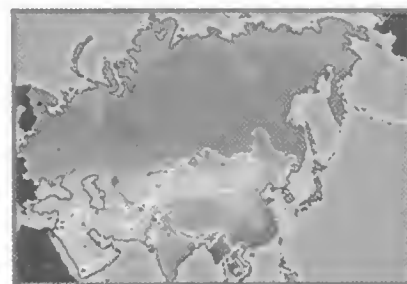
kel lehet bővíteni adatbázisunkat no meg a térképünket. Futtatásához min. A500, 1Mb RAM szükséges, sajnos egyelőre nem AGA-s a program, viszont HD. install. Kezelése egérrel, illetve billentyűvel is lehetséges, az egyszerű de logikus felépített menürendszerében nem lehet eltévedni. Először a főmenüben találjuk magunkat. Itt válaszhatjuk ki a version-t, vagyis határozzuk meg melyik adatbázisban is turkálunk. Ezek alapállapotban az ún. World, és az U.S.A. version-ok. Természetesen a World version-ban is meg-

találjuk az U.S.A.-t, de közel sem olyan részletesen mint az U.S.A. versionban. Itt találunk rá a hangzatos „glabális információ” menüre, itt olyan érdekes adatokat alvashatunk mint a föld geológiai, ásványi, geometriai, össznépességi adatai, az időzónák térképe, és a főbb talyók, tengerek adatait, valamint a népesség elosztása kontinensek szerint. A version kiválasztása után jutunk el a keresési menübe. Kétféle módszer szerint kereshetünk országot, térkép „Map” szerint egérrel válasszuk ki a kontinenst majd az országot,



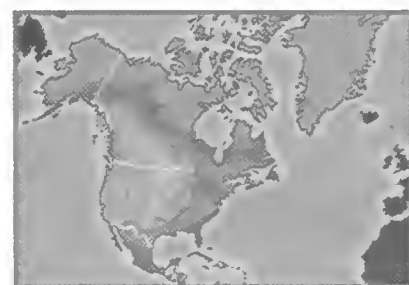
illetve lista (list) vagyis név szerint. Érdekes, hogy szelektálva is választhatunk országot a Seek menü segítségével. A szelektálás lehetséges a főváros, népesség (min.-max.), terület, valamint nyelv alapján. Például a népesség szerinti keresésnél (population) megadva a 10-1000 (min.-max.) számokat csak a Vatikánt (750 fő) ajánlja fel a program mint egyetlen választható országot. Minél nagyobb értéket adunk a maximális keresési adatnak, annál hosszabb lesz a választható országok listája. Mondjuk max. 10000-nél már bővül a listánk, megjelenik Nauru (8100 fő) és Tuvalu (9000 fő).

Az ország kiválasztása, vagy a select menüvel jutunk végre el az Info Card oldalra. Ezen a panelen alvasható el min-



den olyan adat ami szerepel a kiválasztott ország adatbankjában. Ezek a térkép, zászló, főváros, népesség, terület, nyelv(ek), szomszédos országok, nagyobb városok, az ország pénzügye, alkotmányos berendezkedése, valamint

5-10 mondatos történelmi visszatekintés stb. Érdekes menü a görbe (curve) amivel megnézhető a népesség növekedése rövid, illetve hosszabb távon. Maradjunk a Vatikán-nál és nézzük meg a curve menüt. A tapasztalatlan felhasználó legna-



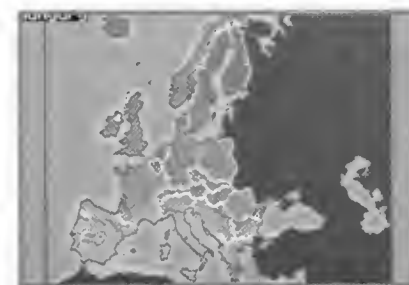
gyobb csodálkozására ismeretlen az adat, növekedés csökkenés nincs (nem is várható), érthető akából kifolyólag. E példákkal azt szerettem volna érzékeltetni, hogy lehet találni furcsaságokat, érdekességeket csak tudni kell keresni és alvasni az adatok mögött (akár egy újságban). A program adatbázisa sajnos nem a legújabb (1992), de az Edit menü kiválasztása után könnyen módosítható.

Tulajdonképpen ezzel be is fejezném az ismertetést hisz alyannyira érthető, egyszerű a program kezelése, hogy kár ennél többet írni. Értékelésével egy kicsit bajban vagyok, mivel a PC.-s verziója ennél jóval többet tud, de ez látszik a program méretén is, nem is szólva a CD verzióról. Amigára is lehetne minden zokszó nélkül egy hasonló „nagy” tudású programot írni, de úgy látszik nem éri meg senkinek (kár). Vajon lesz folytatása e jobb sorsra érdemes programnak? Ki tudja. Mondjuk boldogan írnék egy új verzióról ha 1995-ös térkép, adat, na meg AGA-s képekkel árvendeztetnék meg a felhasználót (egy kis zene sem ártana).

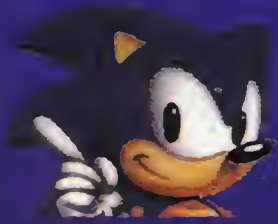
Megrendelhető:

Henrik Brinch
InfoCoast Technologies
2800 Lyngby
Denmark

Angler



NOVOTRADE 2C Kft.



Master System kazetták

Ace of Ace
Back to the Future
Basketball Nightmare
Chuck Rock
Desert Speedtrap
Jungle Book

Game Gear kazetták

Allen 3
Desert Strike
Ecco the Dolphin
Jungle Book
Robocop vs Terminator

Mega CD lemezek

Tomcat Alley
Double Switch
FIFA International Soccer
Ecco the Dolphin
Prince of Persia
Thunderhawk
BC Racers
Rebel Assault

Mega Drive kazetták

NBA Live '95
Stargate
Generations Lost
Ecco 2
Jimmy White's Snooker
Jungle Book
Lion King
Pitfall
Syndicate

SEGA



MEGA DRIVE II + 2 cp	21.990 Ft
MEGA CD II	49.990 Ft
MASTER SYSTEM +2 játék + 1 cp	7990 Ft
GAME GEAR	16.500 Ft

Kiegészítők

Master system Control Pad	1.600 Ft
MS/GG konverter	1.790 Ft

Több mint 140 féle játék kazettával
várjuk kedves vásárlóinkat!

JAGUAR

64 bites videójáték!

ATARI JAGUAR JÁTEKKAZETTÁK

Alien Vs Predator
Brutal Sports Football
Wolfenstein 3D
DOOM
Evolution Dino Dudes
Tempest 2000
Roden
Trevor McFur in the Crescent Galaxy
Club Drive
Drogon
Kasumi Ninja
Iron Soldier
Bubsy
Checkered Flag
Zool 2
9.990 Ft

ATARI Jaguar videójáték

- 64 bites videó chip
- 16.8 millió szín
- CD minőségű 16 bites hang
- 1 kontrolpad
- játék (Cybermorph)
49.990 Ft



ATARI Jaguar kontrolpad
4.500 Ft

ATARI

ATARI 520 STFM számítógép
19.990 Ft
Monochrome monitor ST-hez
19.990 Ft
SF314 külső drive ST-hez
11.200 Ft

Áraink az ÁFA-t tartalmazzák!

Címünk: 1136 Budapest, Balzac u 35.
Tel.: 140-2954

Esély egy újabb évtizedre?

1985. július 23. Ha egy kicsit is érdeklődsz a történelem iránt, akkor emlékezni okarsz erre a dátumra, mely napon az IBM PC-k, az Apple Mac-ek és az évtized más kevésbé ismert szilícium csodái elavulttá váltak. – írta Benn Dunnigan az INFO 1985 szeptember/októberi számában. Hát igen, 1985-ben, az első Amiga 1000 modell forradalmi újdonságokat kínált – érthető volt a szerző lelkesedése.



Az eltelt időszakban sok minden történt. Egyes tényekről csak mostanában, az érintettek távozása után értesült a nagyközönség. Ilyen, sokak által ismeretlen epizód volt az 1200 fejlesztése idején, hogy a Commodore megkérdezte a software fejlesztőket, mit szeretnének 2 MB CHIP RAM-ot, vagy HD-s floppy drive-ot. A fejlesztők a RAM-ot választották...

Vagy olyan apróságok, hogy pl. az A2000-es modell fejlesztése párhuzamosan folyt Kaliforniában és Németországban. A két modell azonban jelentősen eltért egymástól. A két változat közül a nagyközönség a német változatot ismerhette meg, mely (természetesen a kisebb igények kielégítésére készült).

A közel egy évig tartó bizonytalan állapot végét április utolsó hete jelentette,

amikor a végső ajánlattételre sor került. Korábban több cégről is felröppent a hír, hogy érdeklődik az Amiga technológia és márkanév megvásárlása iránt (ilyen cég volt pl. a Samsung, melyről kiderült, hogy a Commodore emblémával fargalmazott monitorok gyártója).

Az aukción 1 millió dolláros letétet kellett az érdeklődő cégeknek letenni, bizonyítandó, hogy a szándékaik valában komolyak. Mint minden kamalyabb esemény az Amiga történetének utóbbi szakaszában ez sem volt minden botrány nélkül. Az aukción több mint fél tucat cég képviselője jelent meg, azonban csak néhányan tettek ajánlatot.

Miután a felszámoló kinyilvánították, hogy az ajánlatok nem tartalmazhatnak kikötéseket, Alex Amar, sokáig legesélyesebbnek tartott CEI (Creative Equipment International) képviselője nem vetette alá ajánlatát ennek a korlátozásnak.

A Computer Connection of Calitarnia ajánlatát a vagyon tárgyakra elutasították az 1 millió letét hiányán.

A Dell Computers, az ismert amerikai PC klón gyártó cég vagyontárgyakra tett ajánlatát szintén elutasították, mert feltételeket csatolt hozzá: hét napos vizsgálódási időszakot szeretett volna a szabadalmak tárgyában.

Egyedül az Escam tett érvényes ajánlatot, és aláírták az első szerződést, mely 5 millió dollárral szólt. De ezzel még nem ért véget a történet...

Megkezdődött a színtalok mögötti egyezkedés, és péntek reggelre a Dell 15 millióra emelte az ajánlatát és új aukció megtartását kezdeményezte. Ennek halatán az Escam is felemelte az összeget 10 millióra (mások szerint 12-re). Ekkor már ebédidő volt. Az ajánlat kedvező fogadtatásra talált, s egyes híresztelések szerint a CEI és a Dell képviselője ebéd után feltűnően gyorsan távozott. Bőr a Dell a második körben nagyobb összeget ajánlott, mint a végső nyertes Escam, meghagyni kívánta magának egy kiskoput, hogy omennyiben egy hónap oltt végzett vizsgálatai nem járnak pozitív eredménnyel, visszalépheten a szerződéstől –

az 1 millió dolláros letétet elvesztve. A felszámoló ezt mindenképpen el akarták kerülni, mert ezzel esély mutatkozott valno arra, hogy a több mint egy éve tartó procedúra újakezdődjön... Ugyanakkor az is hozzátartozik a dologhoz, hogy nem teljesen volt tair dolog a szerződés aláírása után alkudozásba kezdeni. Végül is 1995. április 21-én, egy pénteki napon az Escam megszerezte a Commodore tulajdonjogát.



A következő napokban möris megjelentek a legkülönböztébb híresztelések arról, hogy tulajdonképpen mi is lesz a Amigo sorsa.

Az Escam Computer Kft-től (az Escam magyarországi leányvállalata) május 29-i dátummal kapott tájékoztatás szerint folytatni szöndékoznak a Commodore és Amiga védjegyekkel ellátott termékek gyártását, ill. forgalmazását, beleértve a Commodore személyi számítógépek világszerte, a Commodore C64 modell (minden idők legeladhatóbb személyi számítógépe) kelet-európai, ill. távol-keleti forgalmazását. Egyes értesülések szerint a C64 gyártását és targalmazását csak a kínai piacon tervezik, ezzel vög némileg egybe Tianjin Family-used Multimedia Co. Ltd.-del közösen Kínában tervezik a gépek gyártását és forgalmazó-

Az Amiga technológia, avagy miben volt az "első"

- preemptive multitasking (a Windows és a System 7.0 még mindig csak a kevésbé hatékony cooperative multitaskingot támogatja)
- az első 32 bites operációs rendszert használó személyi számítógép
- 3.5"-es disk drive alapképzítésben
- két gombos egér alapképzítésben
- grafikus és alfanumerikus interface közötti választhatóság
- négy csatornás stereo hang
- plug-and-play (Autoconfig) megvalósítása
- olcsó genlock opció
- alapképzítésben 16+ szín (4096)
- beszédszintetizátor software az operációs rendszerrel



sát. Az említett cég az egyik vezető kínai játék és októfogép gyártó és forgalmazó cég, az elmúlt évben több mint 1 millió berendezést adtak el és ezzel ploci részesedésük 80 %-os volt. Az Escom célja ezzel a kínai piac meghódítása, persze nem tiltkozik azt o szándékukat sem, hogy az Amiga márkanév alatt sikerülhet betörniük az amerikai piacra is, ahol az Escmonok jelenleg nincsenek érdekeltégei.

A közeljövőben ismét megindul az A1200 és A4000-es gépek gyártása (más értesülések szerint az A600-asé is). Ezzel párhuzamosan az Escom tervezi az Amiga technológia beintegrálását az MS-DOS platformba. Hogy ez konkrétan mit jelent, azt igazából senki sem tudja, vannak elképzelések PC-be helyezhető Amiga-körtyéről, mely mások szerint nem lenne piacképes az ára miatt, vagy elhangzott PowerPC alapú Amigo modellek kifejlesztése is.

Egy új alkalmazási területen is be kívánják vezetni az Amigákat, a különféle Interaktív szolgáltatások nyújtására szolgáló rendszerekben, előtízeti kapcsoló egy-

ből eddig kevesebb mint 1000 darab készült. A SCSI interface-szel ellátott Amigából 25.000 szándékoznak az év végéig értékesíteni, melyből legolóbb 10.000-et az amerikai piacra.

Október lesz az A1200-asok feltámasztásának hónapja. E modellből 120 és 150.000 példányt kívánnak eladni és semmi esetre sem kívánják elszalasztani a karácsony kínálta üzleti lehetőséget.

A CD³² gyártásával kapcsolatban problémák merültek fel, ezért valószínűleg Idén már nem kerül szállításra az üzletekbe. A kényszerűségből rendelkezésre álló időszakot orro használják fel, hogy új, szebb külsőt alakítsanak ki.

A régóta vágyott és sokak által mególmódott A1300 szintén csak jövőre fog megjelenni és 68EC030 alapú gép lesz (hát szerintem ezen már túl kellene lépni).

A korábban már bejelentett set-top box-ok építése is ozonnal megkezdődik, az amerikai Viscorp (Visual Information Services Corp) licence-hez jutott, hogy Amiga alapú set-top-okat használjon online szolgáltatások nyújtásához.

Amiga történelem (évszámokban)

- 1982 – az Hi-Toro, Inc. cég alapítása, e cég később az Amiga, Inc. nevet veszi fel
- 1984 – az Amiga Inc. nevű Los Gatos-i céget felvásárolja a Commodore
- 1985 – Amiga 1000
- 1987 – Amiga 500 és Amiga 2000
- 1990 – Amiga 3000
- 1991 – CDTV, Amiga 500+
- 1992 – Amiga 600 és 600 HD, Amiga 4000 és 1200
- 1993 – CD³²
- 1995 – az Escom megvásárolja a Commodore-t

kártyához, főleg azért, mert Phase5-től, a CyberStorm gyártójától vásárolják meg a licence-t. Ugyancsak tőle hongzott el, hogy az A1200-ashoz 68EC030 irányba történő kibővítésén még gondolkodnak. Az új modellek mellé a Scala MM 300-as multimédia programot is mellékelik, egy jó szövegszerkesztő és rojzolóprogram még megtöltés tárgyát képezi.

Hogy lesz-e egy újabb évtizede az Amigának, az még mindig nyitott kérdés. Bár most o gépek gyártása valószínűleg újra elkezdődik, azt azonban nem szabad elfelejteni, hogy az elmúlt egy év alatt több neves software és hardware gyártó hagyta el az Amigát. Ezek visszacsábítása nem lesz egyszerű feladat. És írom e sorokat annak tudatában, hogy az olvasók most találkoznak először az első nem Amigávról készült GURU-val (persze, ezt már megjósoltam néhány szómmal ezelőtt). Azt azonban tudnia kell mindenkinek, hogy néhányan még várjuk a jövőt és "óruolnak" kiadtjuk ki azokat, akik elhagyják az Amigát.

(JOCO)



ségként (set top unit), mely a különféle igény szerinti video (Video on Demand) és fizetős TV (Pay-TV) rendszerek fontos építőeleme.

Jeff Frank, a új cég műszaki igazgatója bejelentette, hogy 060-as körtyöt hoznak ki az Amiga 4000T-hez. Ez a kártya nagyon hasonló lesz a CyberStorm 060

Május 30-án Frankfurtban egy sajtókonferenciát tartott az Escom, melyen az következő bejelentések hangzottak el: az Escom egy új leányvállalatot alapított Amiga Technologies GmbH néven. Az Escom úgy gondolja, hogy a Commodore-tól megszerzett szabadalmak és jogok lesznek o cég kulcsa a multimédia piacra. Ennek az elgondolásnak a része, hogy a Commodore nevet a kizórólág Európán belül, az Intel alapú (multimédia) PC-k márkaneveként kívánják használni.

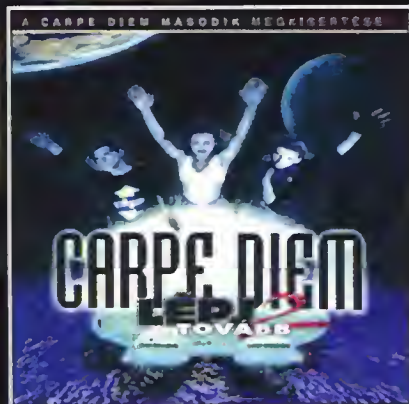
Augusztus tolyamón jelennek meg a első Pentium alapú Commodore PC-vel és az év végéig 50-60.000 darabot remélnék eladni belőle. Teszik mindezt azért, mert egyes piacutatások szerint a német PC felhasználók 93 %-a ismeri a Commodore nevet, ennél magasabb ismertséggel csak az IBM rendelkezik.

Szeptemberre tervezik az A4000T-k új-ból gyártását. Korábban ebből a modell-



ITT A SONY

ÉS VELE EGYÜTT TERMÉSZETESEN A LEGJOBB ZENÉK



CARPE DIEM - LÉPJ TOVÁBB

MC\CD

Nagyjából egy éve, a '94/5-ös számunkban olvashattatok először a Carpe Diem-ről, ott még csak az első bemutatkozó korongról, amelyen csak néhány szám volt megtalálható. Persze azután megjelent első lemezük is, s mi több, a zenekar nagy sikereket ért el, neve ismertté vált, megtalálhatók minden nagyobb buli meghívott előadói között. Ez persze nem a véletlen műve, hanem a jól végzett munka eredménye. Az eltelt idő alatt sokat csiszolódott a sajátos, egyéni stílus, valamint a külső megjelenés, az előadásmód. Mostanra pedig már egy világszínvonalú produkciót nyújt a csapat. Az új lemez mind tartalmában, mind pedig küllemében eléri a magasra helyezett mércét, sőt néha fölül is múlja azt. A címadó szám és kiváló előadása bármely nagy név lemezén bőven elférne, nem is beszélve az angol verzióról és a nagyszerű remixjeiről. Vagy említhetném az igazán szellemes Viva Vivaldi c. számot, amely jó példa arra, hogy nem feltétlenül "dörömbölésből" kell állnia egy ilyen lemeznek, amelynek műfaja nem változott, hűek maradtak az általuk meghirdetett Dance Noise stílushoz. A bonus trackként szereplő Ragga Dallam pedig egy remek mix a régebbi és az újabb sikerekből, igazán kellemes hallgatmány. Szóval mindenkinek csak ajánlani tudom az új Carpe Diem lemezt...



INI KAMOZE - HERE COMES THE HOTSTEPPER

MC\CD

1994 elején Kamoze egy felvételt készített a Columbia lemeztársaság részére készülő ún. dancehall reggae válogatásuk számára. A számot egyre több DJ és rádióállomás játszotta, míg végül felért az amerikai listák tetejére, majd később meghódította Európát is. Természetesen a CD címadó daláról van szó, amely nem véletlenül került be a Pre-A-Porter c. filmbe. A szakértők adancehall reggae új aranykoráról beszélnek, és Kamoze mindent megtesz, hogy igazuk legyen. Ez az album is csupa jáféle reggae muzsikából áll, kimondottan a kapcsolódást szolgálva. Valószínűleg nincs rajta még egy ekkora sláger (bár ki tudja...), de nagyon kellemes zenék találhatók a korongon, a stílus kedvelőinek nagy örömére. Kamoze egyébként már lassan tíz éve zenél illetve producerkedik, a legkülönbözőbb együtteseknél. "A lényeg az," - mondja - "hogy érezzem a szavak és a zene varázslatos összhangját. Ennek az összhangnak hatalmas energiája van. Ho szegény vagy, ez mindened, de isteni jó!" Élő fellépései élményszámba mennek, a legemlékezetesebb nemrég volt a lassan legendává fajuló London Country Club-ban. A "Hotstepper" azonban csak a kezdet Kamoze számára. "Szeretnék mégolyan dolgokat csinálni, amire felkapod a fejed és azt mondd: A francba is, ez nagyon jó!" - mondja, és valószínűleg nem is fog üldögetni a babójain. A lemezen nem új dalok vannak, hanem mintegy válogatás a korábban már megjelentetett felvételekből. Az új dalak csak most készülöben...



THE BEST OF SADE

MC\CD

Talán nem mindenki tudja, hogy a Sade egy együttes neve, bár erősen kapcsolódik a zenekar énekesnőjéhez is. Sade Adu - aki egyébként nigériai származású - sohasem felejt el hangsúlyozni, hogy a Sade egy négytagú zenekar, amely néha bővíti még két ütőssel. Tehát a tagok: Sade Adu - énekes, Paul Denman - basszusgitár, Stuart Mathewman - gitár és szaxofon, Andrew Hale - billentyűs hangszerek. 1982-ben alakultak meg ebben a felállásban, előtte Sade egy Pride nevű londoni funk zenekarban énekelt. Első albumuk 1984-ben jelent meg, Diamond Life címmel. Erről nagy siker lett a Smooth Operator és a Your Love is King. Nem csoda tehát, hogy az 1985-ös Promise c. album már elővételben aranylemez lett. A siker pedig csak fokozódott a további lemezek megjelenésével, mára egy új stílus megteremtőjét tisztelhetjük a Sade-ben. S hogy mi található a CD-n? Egy egyszerűen tökéletes válogatás a legjobb dalokból. Természetesen az első lemezről megtalálható a fentebb említett két supersiker, kiegészítve a szintén fantasztikus Hang on to your Love-val. A Promise c. lemezről négy szám fért be, köztük a Jezabel és a The Sweetest Taboo. Ezután jött a Stronger than Pride, erről három szám szerepel, köztük a címadó Love is Stronger than Pride. Majd következik öt szám a mindmáig nagy kedvenceim közé számító Love Deluxe c. albumról, például a Cherish the Day, a Kiss of Life és a Pearl. Persze található még a lemezen egy kis ráadás is, egy bonus track is ráfért még a korongra. Egyszóval aki hallott valaha Sade-t, annak kötelező beszerezni ezt a lemezt, aki esetleg még nem hallott, annak itt a kiváló lehetőség, hogy egy varázslatos világot ismerjen meg.

SONY MUSIC JÁTÉK • SONY MUSIC JÁTÉK • SONY MUSIC JÁTÉK

E HAVI KÉRDÉSÜNK:

MIT JELENT A CARPE DIEM?

A HELYES MEGFEJTÉST BEKÜLDÖK KÖZÖTT 10 DB CARPE DIEM CD-T SORSOLUNK KI.

CÍMÜNK: GURU 1399 Bp. Pf 701/765 BEKÜLDÉSI HATÁRIDŐ: MÁJUS 15.

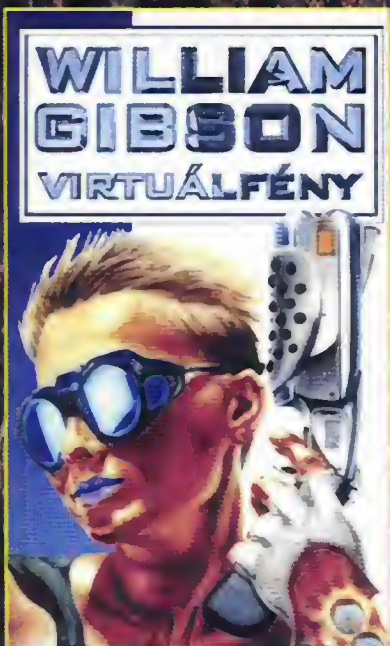
HA EZEKRE ÉS MÁS SONY MUSIC ÚJDONSÁGOKRA IS KIVÁNCSI VAGY, KERESD TÖBBEK KÖZÖTT A KÖVETKEZŐ HANGLEMEZBOLTOKBAN:

TOP 13 BT. 3300 Eger, Sándor Imre u. 1-3. • MAXI MUSICLAND 4400 Nyíregyháza, Dózsa György u. 2. • SOLO MUSICLAND 4032 Debrecen, Piac utca 57. • SATURNUS Hanglemezbolt 1061 Budapest, Andrássy út 3. • BLUES BAGOLY Könyv és Zeneszalon 9400 Sopron, Várkertület 49. • Juhász Könyv és Zeneműbolt 2100 Gödöllő, Dózsa György út 5-7. és 3100 Solgótárján, Fő tér 1. • OMEGA ZENEBOLT Zalaegerszeg, Centrum Áruház • PIKOLÓ LEMEZBOLT 9700 Szombathely, Szelestei L. u. 8. • CD BÁR 1061 Budapest, Székely M. u. 10. • DIGITAL 1085 Budapest, József krt. 49. • VIOLIN Lemezbolt 1094 Budapest, Ferenc krt. 19-21.

Külvilág



ÚJ VALHALLA KÖNYVEK



Könyv - preview

Remélhetőleg a következő számok valamelyikében egy nagyobb lélegzetű írományban is kifejthetem, miért ajánlanám minden Sci-fi olvasó figyelmébe a Trillió éves dárldó c. kétrészes sci-fi történelem könyvet. Addig is csak annyit, hogy bár a könyv – Brian W. Aldiss műve – erősen szubjektív, sőt néha erősen felháborító véleményeket tartalmaz, ráadásul az angoloktól megszokott Rest of the World... szemlélet is felfedezhető benne, nos a mű kötelező olvasmány mindazoknak, akik kicsit mélyebben meg akarják ismerni kedvenc műfajuk kialakulását, történetét, valamint jelentősebb szerzőit.

William Gibson - Virtuálfény

Gibson nemrég megjelent regénye nem tartozik a Neuromancer ciklus tagjai közé, hanem egy még merészebb dolgot kísérel meg. Még közelebb jön időben a huszadik század végéhez, így a regény már a szorosabban vett közeljövőben játszódik. A pontos időpont? Nos, valamikor a jövő század eleje, tehát úgy egy évtizednyi a távolság a jelen és a regény jelenideje között. Szerintem nagy merészség kell egy ilyen történet megírásához, hiszen nem lehet nyaklók nélkül öntené a sztoriba a lehetetlenebbnél fantasztikusabb ketyeréket, csodálatosabbnál bámulatosabb új emberi tulajdonságokat. Itt bizony nem sokat lehet variálni, de amennyit lehet, azt Gibson nagyszerűen használja ki. Valamint figyelemmel van arra is, hogy ez a történet ne keveredjen ellentmondásba az időben később játszódó Neuromancer történetekkel. Miről is szól a Virtual Light? Ezt inkább derítse ki mindenki maga, én inkább egy-két érdekességre hívnám fel a figyelmet. A nagyvállalatok harca még nem olyan formájú és méretű mint a későbbi történetekben, de már megjelenik, és a háttérben, nagyjából észrevehetetlenül húzza meg magát. Nagyon sok olyan dolog, esemény van benne, amely nagyjából változás nélkül vészeli majd át a következő évtizedet, legalábbis Gibson szerint. Persze még több minden van, amely elindul valamely változás felé, vagy már át is esett rajta. Ilyen például a Frisco-i híd, amelyen már nem a közúti forgalom az úr, hanem különböző rendű és rangú csavargók, kereskedők, jobbára a társadalom periferiájára szorult emberek. Sőt, a híd egyik pillérénél, a szigetén egy sajátos társadalmat rendeztek be némelyek. Oda még a korszerűen felfegyverzett rendfenntartók sem merészkednek. Persze ugyanez vonatkozik magára a hídra is, ott ugyanis sajátos életforma alakult ki, a maga szubkultúrájával együtt. Még írhatnék egy pár furcsaságot, amivel Gibson nagystílusú formálja az eljövendő világot olyanra, hogy később el lehessen helyezni benne pl. Chase-t vagy gróf Zérót. Páran mondták, hogy nekik nem tetszik ez a könyv, bár pontosan nem tudták megfogalmazni, miért nem? Nos, valóban szokatlan kissé a stílus, más ez a világ, mint a korábban megszokott regényekben, de érdemes megszokni, mert ez a regény is a Gibsontól megszokott minőséget hozza. Az utálkozók olvassák úgy, mintha a minőség idézőjeiben lenne...

Raoul Renier - Korona és Kehely

Yes, azt hiszem sokan csejtintettek, amikor megírták az új M.A.G.U.S. regényt amelyet ismét az a Renier követett el, akinek Acél és Oroszlán c. regénye méltán aratott közönségsikert. Nos Geor dar Khordak ismét felbukkan és persze ismét az események középpontjában. Felbukkan még az idők mélyéről egy rég elfeledett negyedkori birodalom mágusa is, aki mindenféle bosszúterveket kovácsol, és régi ereje lassan visszatér hozzá. Részt vesz az eseményekben Aldax úrnője is, akinek az oldalán egy régi kedves ismerőst üdvözölhetünk, Regalint, szintén az Acél és Oroszlánból. Ennyi elég is egy méretelesebb kalamajkához, nem? A szerző is nagyjából így gondolta, de azért biztos ami biztos még beleszólt egy két új elemet is. A történet maga lassan kitalálható ennyiből, de érdemes elolvasni is, mert Renier tud írni, valamint jól meg tudja bonyolítani az eseményeket. Remélhetőleg az elvarratlan szálakat bőven tartalmazó befejezés (amelyre jobb szó lenne az abbahagyás szó) egy vagy több új regényt vetít előre, bár az idei kiadási tervben nem szerepel, de láttunk már határidőcsúszást, esetleg most átcsúszhatna '96-ról '95-re egy újabb Renier könyv...

STILLA

DEMODOLOGIA

Hi Demologia fans!

Sajnálattal értesítelek benneteket, hogy az előre beharangozott Idel Saturn pardey tisztázatlan okok miatt elmaradt. Így az ott kibocsátásra szánt anyagokat valamilyen más fórumon fogják majd a nagyközönség előtt bemutatni. Vigasztalásképpen közlöm, hogy helyette 3-4 kisebb rangú party is lebonyolításra került Európa szerte. Az ezeken induló alkotásokból kaptok most egy csokorral, a következő szám pedig már minden bizonnyal tartalmazni fogja a norvégiai Gathering '95 újdonságait. Akkor csapjunk bele...



Anhalonium Lewini / TRSI
Code: Elis
Gfx: Seq, Lazur
Msx: Extend

A lengyel scene élet legrangosabb képviselőitől származik ez a makulátlan grafikával rendelkező, bár az audio hangzás



Nenephanthro / Silicon
Code: Seca
Gfx: Zoon
Msx: Diesel

Elég tura produkcióval állunk szemben a francia Silicon Ltd. jóvoltából. Bevallom,

terén még sok javítanivalóra szoruló demonstráció. Az Andromeda nevű norvég democrew Nexus7 című alkotásán próbálták a srácok túlléni, s ebbe beleért a toguk. Sem a vectorizált shadepob effektük, sem pedig

a lightsourceos gömbréteg palástjaik nem sikerültek olyan remekbe szabottra mint elődüké. A fullscreenes rainworm algoritmusuk amely egy textúra araszolását hivatott emulálni egészen frappánsra kerekedett. A gouraudok vectorizációja pedig úgy néz ki, mint a Silicon Graphics gépeken, természetesen jóval kisebb objectek használata által. Az ő esetükben is igaz az,



hogy egy kis kreativitás szükségeltetne ahhoz, hogy vigyék valamire. Régen rájöhettek volna már, hogy a másolás nem vezet semmilyen eredményre.

szárlását hivatott bemutatni, digitálizált animációs képsorok segítségével. A célkeresztbe kerülő szerencsétlen állatok értelmetlen pusztulásának képsorai nagyon megindítóak, és



Impossible Possibility / Mystic
Code: Mss
Gfx: CIA, Yoga
Msx: Xtd

A lengyel primavera konferencián kibocsátott stuff az első biztató jelek egyike azon téren, hogy a lengyelek képesek felzárkózni a nyugati demoworld-hoz. Eddig ugyanis hiába strapálták magukat iszonyatosan cool forráskódokkal, a grafika, és legfőképpen a design a háttérbe szorult. Most azon-



a magam részéről örülök neki, hogy ilyen területen is előkerült a téma. Don't let the slaughter start again!

ban fordult a kocka, és ezzel valószínűleg a Mystic sorsa is. Bár egy-két dolog még kívánni valót hagy maga után, de a részek közötti időzítések is remekül sikeredtek. A zenel

AGATales / Focus Design

(Code: Kollaps • Gfx: Sordia • Msx: Mazzachre)

Aki elég régen része a scenének, az rögtön felkiált a csapat nevének hallatán. Úgy van! Újabb, tradíciós alapokon nyugvó legendás csapat jött át C64-ről Amigára. Hogy a jó öreg gépen folytatják e továbbra is a nyomulást arról nem szól a fáma. Az viszont, hogy az AGA-n döngélni fognak nem kétséges.

A mostani művük ugyan még csak egy rutin, de az kétségkívül állkapocs kiakasztó. A régi demok szellemében fokozatosan bonyolítják a végkéjfelteként megjelteni kívánt témát, amely hatásvadászat számomra kellemetes emlékeket idéz fel még a régi C64-es korokból. Amikor pedig már pattanásig feszülnek az idegek, akkor rájuk ká a képernyőre azt a 8 bitplane-es keftale zoom rutint, amely természetesen valósidejű és minden kétséget kizárólag 1 frames. Nagyon szép interferációkat képesek létrehozni a processor, illetve a copper frigyéből. Minden elismerésem az övék.



aláfestés pedig egyszerűen fantasztikus. Két új rutin is erőteljesen emeli a demo tényét. Mindkettő a mára már alkonyán álló zoomrotálás válfaja. Az első a zoomrotáló képet kerettől keretig görgeti, majd a szélső állapotban a keretről visszaverődve tükrözi azt. A látvány az annak idején a függőleges roztercsikkal végzett műveletekre asszociál, főképp akkor, amikor a képet vertikálisan szét is bontja x pixelenként. Az ember azt gondolná, hogy erre már nem lehet ráfejni, de eme gondolatmenetere rácsátol az a tuggőleges tengelye körül pörgő lap, amelynek két oldalán copper-effektek zoomrotálnak. Kíváncsian várom következő munkájukat, amely remélhetőleg még előbbre mozdítja majd a kelet európai scéna a nyugati értékítélete által.

SONGS RACK / RAM JAM
Code: ACBS
Gfx: SZONE, FLENDER
Msx: DHS, N-JOY

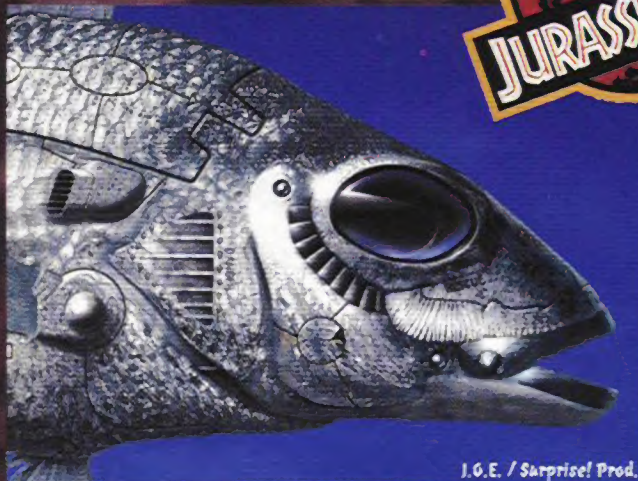
Az olaszoknál is éppúgy mint kis hazánkban, csak nagyon kevés csapat tudja telvenni a harcot a skandináv minőségi produkciókkal. Amit most ez az itáliai zenelemez hozott, az valami teljesen új dolog. A techno, house stílust ötvözték különféle gyengéd, dallamos zenékkel, amelyek között nem ritka az orosz népi tán-

cokat telelevítő hangzás sem. Első meghallgatásra persze azért kicsit tartózkodva fogadtam a l-got, de ha jobban bele-

gondolok, a stílusok összemixelését már a REDNEX esetében is tennetartással fogadtam az MTV-n, mára pedig már nem tartom elvetélt ötletnek.

Aural Assault / Vanity
Code: Mickey
Gfx: Tactica
Msx: Marty

Hosszú idő óta ez az első olyan muscldisk, amelyben a technonak még csak az árnyéka sem mutatkozik meg. Elképzelhetitek hogy megörültem annak a hangzásnak, amelyet



J.G.E. / Surprise! Prod.

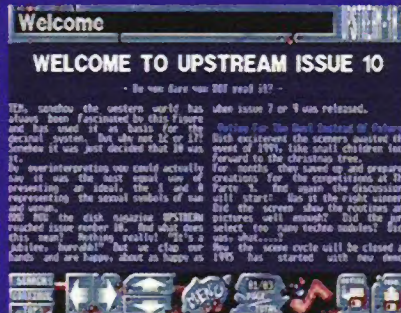
Upstream #10 / Balance

(Main editor: Wolfman • Code: Scope • Gfx: R.W.O. • Msx: Blue Fox)

Az újság, amelyről Lord Helmet, a RAW tőszerkesztője azt nyilatkozta, hogy a legjobb a scéna, elérkezett a jubileumi számához. Ennek megfelelően rengetek friss hírrel szolgál az érdekeltek számára. Szól többek között arról, hogy hogyan lehetne a demokat copyright-ossá tenni, a magukat egyre jobban megszedő korrupt PD company-kkal szemben. Az egyik lehetőség

a scénebázisú létesítmények létrehozása különböző országokban, ezáltal a működtető tulajdonos maga is érdekelte volna abban, hogy ne adja drágán a portékáját. Egy másik cikk különböző személyeket jelöl Scene

Oszkár díjra, megindokolva döntését. Most már csak egy kis aktivitás szükséges a demoworld-tól, hogy beküldjék szavazataikat. A díjazás módjára eleddig nem találtam utalást. Szó esik még többek között a szín nagyjainak aranyköpéséről, Murphy számítógépes törvényeiről, illetve arról, hogy milyen jövője várható egy lánynak a scéna. Aki még nem tudná, utóbbi dologt egyáltalán nem humornak szánták. Igenis léteznek már hölgyemények, elsősorban grafikai posztok betöltése által a szénán. Az alább elhangzott témák természetesen csak töredékei annak, amit ez a nagy hírnevű magazin magában rejt. Jó szórakozást kívánok hozzá az olvasónak.



ebben a kolleklóban a különféle gitárokból előcsalogatott

kus hangvételi modult is. A produkció minőségét egyébr-



lánt remekül mintavételezett sample-ek biztásítják. Egyszer talán még a SANITY jogutódai is lehetnek. Vagy éppen egy olyan hábarú kialakulása áll a küszöbön, mint ami annak idején a Melion, és a Lemon között folyt? Ezt egyelőre senki nem tudja érdemben megválaszolni.

Rainbow / Chromance



hangok adtak. A kifejezetten gitárcentrikus tune-ok rock 'n' roll, funky, metál, és blues stílusban íródtak. Sőt találhatunk a gyűjteményben egy romanti-





TOPLISTA



TOP 10

UFO - Enemy Unknown
 Pizza Tycoon
 Pinkie
 Pinball Illusions
 Geneshia
 Settlers
 Sim City 2000
 Ishar III
 Aladdin
 Valhalla II



Forrest Gump
 Legend of the Falls
 Pönyvaregény
 Ed Wood
 Született gyilkosok
 A remény rabjai
 4 esküvő 1 temetés
 Zaklatás
 Kisasszonyok
 Oroszlánkirály

Settlers
 Railroad Tycoon
 Simon the Sorcerer
 Goblins 3
 Fate
 Pizza Tycoon
 Pinball Illusions
 SimLife
 Cannon Fodder
 Superfrog

LILY's TOP 10

FILM TOP 10



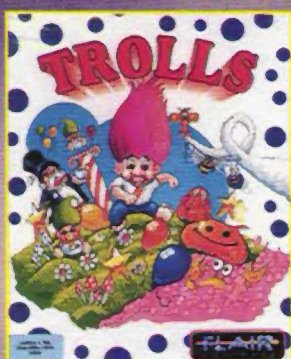
R-TYPE II



KNIGHTMARE

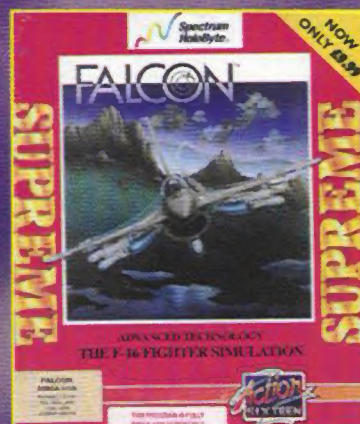


OPERATION
COMBAT



TROLLS

AMIGA programok mindenkinek!
 A programok ára: 1599 Ft
 A megrendeléseket a következő címre várjuk:
 GURU • 1399 Budapest, Pf. 701/765



FALCON

TÁBOR

Régóta ígértük, de úgy néz ki, hogy végre beért a tábor megvalósítása. Így most konkrétumokkal is tudunk szolgálni a nyári nagy piknikről.

A helyszín: visszatérve a régi szép hagyományokhoz, idén ismét a hegyes-völgyes (inkább a hegyes) tájat szemeltük ki. Bükk egyik nagyon szép (és persze füstmentes) völgyében fogunk időzni egy darabig. Pontosabban a következő a tábor címe:

NAGYVISNYÓ, Tiszafüredi Ifjúsági Tábor

Az időpont: egy kicsit elúszott a szervezés, így augusztus végére sikerült csak időpontot foglalhatnunk, bár nem hiszem, hogy ez nagyon befolyásolna bárkit is, hisz általában még ilyenkor is remek idő szokott lenni. Tehát a pontos időpont:

1995 AUGUSZTUS 20-27.

Az ár: általában itt kezdődnek a problémák, hisz nem jellemző, hogy valaminek az ára csökkenne a mai világban. Idén is két variáció létezik a táborozásra. Az egyik variáció magában foglalja a napi háromszori étkezést (az ebéd és a vacsora melegeit jelenti). A tarifák a következők: Ellátással: 8.990 Ft Ellátás nélkül: 5.200 Ft

Az elhelyezés (Ez most jutott az eszünkre, pedig már 2 Kbyte-tal lejjebb jártunk, no de sebai): határozottan komfortos faházakban melyek kifejezetten alkalmasan 4, illetve 5 komplett számítógépes áru befogadására. Minden faház beépített tisztálkodó résszel is el van látva, de akinek ez nem felel meg, az természetesen használhatja a már jól megszokott közös fürdőket. Beépített radiátorok, sok asztal a gépeknek, opcionálisan kiköcsönözhető télikabátok és kucsmák a fázások részére.

A megközelítés (ezt is talán le kéne írni, legalábbis szokás): Nagyvisnyó nagyon jól megközelíthető helikopterrel, tengeraltatóval (beépített patakja van a tábornak patikáim!!! – Patak Inside), vagy éppen úrrakétával. Aki mégis inkább hagyományos közlekedési módokat részesíti előnyben, azoknak a következőket ajánlhatjuk:

- Nagyvisnyó nem annyira kicsi hely, hogy ne lenne rajta a térképen, így közúton is megközelíthető (Ha Szilvásváros felől érkezünk, akkor úgy a harmadik falunál forduljunk vissza úgy két falnyi távolság erejéig)

- Csodák csodájára még a MÁV is indít erre felé vonatokat (Ti-Tiri-Tiri!) így Budapestről naponta háromszor lehet erre felé venni távolságot

- Ha jobban bíznánk a távolsági buszjáratokban, akkor ezekkel is érkezhetünk

Ami rossz: sajnos nem leszünk nagyon sokan, hisz a tábor befogadóképessége mindössze 150 fő, így nagyon valószínű, hogy a későn jelentkezők maximum jövőre táborozhatnak velünk. Okulva a tavalyi kellemetlen pillanatokon, fixnek csak az veheti a nyaralását, aki befizette a részvételi díjat, nem szeretnénk senkit megsérteni bizalmatlanságunknak, de olyan emberek elől vesszük el a linkek a helyet, akik valóban el szeretnének velünk jönni a Bükkbe.

Ami jó: természetesen minden egyéb ezen kívül jó, garantáljuk, hogy nektek is tetszeni fog a helyszín, a csapatból már mindenki kijelentette, hogy halaszthatatlan mandanivalója van a nagyérdeművel úgy 10 napon keresztül Nagyvisnyó környékén.

Ami lesz: minden ami elő szokott fordulni ilyen alkalmakkor, de a kíváncsiabbak kedvéért íme ennél egy kicsit részletesebb lista:

- előadások a GURU-s és PC GURU-s rovat vezetőktől és cikkíróktól opcionálisan látogatható sorrendben
- non-stop help line mindenféle játék ügyben (gondolva itt főleg a kalandjátékok és stratégiai játékok egyre sokasodó sorára)
- szabadon kipróbálható VR sisak bemutató és verseny, minden örül részére
- a tábor saját özikéjének megítatogatása és etetése (ez nem poén volt!)
- természetesen lehet gépet hozni, de mi nem írjuk le, hogy mit lehet vele csinálni, ez mindenkinek a jóérzésére van bízva
- csoportos programok és vetélkedők mind számítógépes mind egyéb területen (aki leönti a Brazil szemét mosószeres vízzel, annak a tábor ideje alatt minden nap 15-ször végig kell játszania a legrosszabb %-ot kapott programot a saját gépén).
- hangkártyák és egyéb újdonságok kipróbálása a helyszínen
- hivatalos bemutatók software és hardware területekről
- sport programok (röplabda, kosár, foc, és asztalitenisz kedvéért – ping-pong) egymás hegyén hátán
- belü-háború vagy talán szám, vagy valami hasonló, de az biztos, hogy lesz valami háború
- vendég bűvészek, akarom mondani művészek fellépése, mi szeretnénk egy embert elhívni akinek a neve G-vel kezdődik és alla-val végződik, de ezt ne ezt ő még nem tudja
- koncert is lehet hogy lesz, látunk felbukkanni egy nagy zöld elefántot (a rosszabb szeműek szerint malac) az IFABO-n, lehet, hogy ellátogat Nagyvisnyóra is
- az éhesebb kispajtasok számára (és azok számára, akik nem rendeltek kását) napi háromszori palacsinta evő verseny (feltéve ha hoztok magatokkal ennyi palacsintát). Egy versenyre mi biztosítjuk a bendőbe való
- szigorúan vett kötelező programok: reggel 6-kor ébresztő, közös fogmosás, a Bükk alacsonyabb helyeinek körbefutása, a tábor kitakarítása, száraz kenyérből és forrás vízből való reggeli elfogyasztása, a faházak kijavítása, felkészülés a délutáni szünnyelgő versenyre, a tábor (sajnos itt most abba kell hagynunk, mert úgy látszik a korán jött meleget nagyon rosszul viselik a medvék)

Féltreve az ökörséget mindenkit nagy szeretettel várunk a táborban, legalább olyan nagy murit ígérünk mint tavaly volt, bár a részletes programok már most nagyon sok oldalt töltönek meg. Gyere el Te is, várunk idén is.

PS.: Megvannak még a tavalyi vizipisztolyaitok??? Én a múltkor láttam a Brazilt, ahogy cipelt egy közel másfél méteres példányt! Lehet hogy nem ártana beszerezni egyet?



GURU Team



AUTOMEX Amerikai-Magyar Kft.

1077 Bp. Wesselényi u. 21.

Tel: 268-0885, Fax: 267-8546

CD-BYTE

1027 Bp. Fő u. 92.

Tel/Fax 202-6438, 06-30-406-138

ASTORIA ÜZLETHÁZ

1072 Bp. Rákóczi út 4-6.

Tel.: 267-9461, Fax: 267-9463

ARZENÁL ÁRUHÁZ

1076 Bp. Thököly út 2.

Tel./Fax: 322-3817

Minden áron versenyben!

Ha egy CD-t máshol kedvezőbb áron kínálnak, mi még olcsóbban adjuk majd oda! Boltjainkban 40.000 CD közül választhat.

Az első CD-ROM katalógus, mely CD lemezen jelenik meg. Több, mint 1200 lemez címe és részletes tartal-

ma mellett megtalálhatók a CD-k borítói true color és 256 színű változatban is. A teljes lemezkepeci-

tást kitöltő katalógus-adatbázishoz kapcsolódik több most megjelent, illetve hamarosan piacra

kerülő magyar CD demója is. A katalógus keretprogramja Windows alatt működik, könnyen

kezelhető, 44 féle keresési opcióval rendelkezik. A kiválasztott tételekről

automatikusan megrendelést is nyomtathat. A következő szám megjelenése

júliusra várható, melyben számot adunk a legújabb multimédiás hard-

ware és szoftware csodákról, számos írást tartalmaz majd

hihetetlen érdekességekről. **Keresse az üzleteinkben vagy**

bármelyik számítástechnikai boltban!



Divatós, szintetizátor hangzá- sokra épülő techno-disco zenét hallhatunk a három tehetséges fiatalból álló N.R.G. együttes újdonságának számító CD-jén. Az Amerikában is megjelent lemezen a tíz zeneszám mellett az amerikai Powertsource kiadó legjobban 50 játékprogramja található az első track-en. A játékok Windows alatt fut- tathatók és remek klipap- csodálatos nyújtanak zenehall- gatók között.



Az első hazai CD-ROM, amely teljes mértékben kihasználja a multimédia nyújtotta lehetőségeket. A CD-n az igényes rockzenét játszó Topó Hungarock Trupp együttes zeneszáma mellett a legkorsze- rűbb multimédiás fejlesztérend- szerrel készült program szórakoz- tatja a felhasználót. Teljes képernyős klipet, az együttes tagjainak képes életrajzait tar- talmazó enciklopédiát és még sok érdekességet láthatunk. A program látványcentrikus, min- den korosztálynak ajánlott.

Jogalkalmazási számítógépes rendszer. A már jól ismert, referenciálal rendelkező Hatályos Magyar Törvény- és Jogszabály gyűjtemény most egy új, mindenki számára elérhető konstrukcióban kerül forgalmazásra. Frissítés is rendelhető hozzá. Több mint 5000 jogszabály, 1988 óta megjelent Ma- gyar Közlönyök teljes szövege, 30.000 kifejezést tartalmazó tárgymutató, egyszerű keresési rendszer.



TOSHIBA, SONY 76 E

4x SPEED CD-ROM

DRIVE+

10 CD LEMEZ

28.990,- Ft

1. szám

320,-

CD-ROM

1. szám

1995

CD-ROM

1. szám

1995

CD-ROM

1. szám

1995

CD-ROM

1. szám

1995

CD-ROM

1. szám

1995

CD-ROM

1. szám

1995

CD-ROM

1. szám

1995

CD-ROM

1. szám

1995

BITMAX 888!

Már működik.

NON STOP

Tel.: 267-9918

Hardware-M

1067 Bp. Csengery u. 55. Tel.: 132-6841

Az olcsó is lehet jó!

286-os már 18.000,- Ft-tól

386-os már 25.000,- Ft-tól

486-os HIVJON!!!

Hangposta és FaxBank

4 ONLINE VOVAL

Tel.: 267-9916

Éjelnappal lekérhető naprakész ingyenes információk!

Friss információk a TXT 375. oldalon

Ez a CD az angolul tanulni vágyók számára nyújt értékeséget. Tananyagával, leckéivel, tesztszövegeivel és kiejtés gyakorlatokkal elsősorban az élő, beszélt nyelv elsajátításához nyújt páratlan segítséget. Mindenkinek ajánljuk, akik szeretnék autódiktáló módon tanulni. További lehetőség, hogy mód van arra, hogy a kitöltött teszteket a szerzőknek visszaküldjék, akik kijavítják.



Üdülni szeretne, szállást, éttermet keres? Új üzleti lehetőségek, partnerek után kutat? Szüksége van valamire, de nem tudja, hol találja meg? A Multimédiás Információs Adatbankból (MIA) sok ezer ajánlat közül választhatja ki a legmegfelelőbbet. A MIA legújabb újdonsága, hogy nem csak egy névsort ad, hanem kép, hang, film és szöveges adatok segítségével biztosítja a választás lehetőségét. Hirdessen ön is benne!

Mentse, ami menthető!

ADATARCHIVÁLÁS

3000.-Ft, lemezzel együtt

Ha kicsi a winchestere, tárolja adatait saját CD-ROM-on.

Legyen Ön is klubtagunk!

Az állandó 20%-os kedvezmény mellett vásárlásaival értékes nyereményeket, amerikai utazást nyerheti!

A részletekről kérje ismeretlenkedő üzleteinkben.

Áralk az áfát nem tartalmazó!

Írható CD-lemezek nagy választékban

1190.- Ft -tól

TDK, Kodak, Philips

6x speed

6x speed

6x speed

6x speed

6x speed

6x speed

6x speed

6x speed

6x speed

6x speed

6x speed

6x speed



Ezen a CD-n két József Attila verset találunk. A versek (Alföldi, Bethlehemi királyok) magyar, angol, esperantó, francia, német, olasz, orosz és szlovák nyelven is elhangzanak. Képanyaggal színesítve. A CD-n található játékok és megzenésítések segítségével fokozhatjuk a gyerekek érdeklődését az irodalom iránt. Mindmög ez a legkisebb gyerekek számára CD-ROM-os hazai irodalmi összeállítás.

Friss információk a TXT 375. oldalon